Kst
36

Long.

Neue

theoretisch-practische

Anweisung

zum

Schachspiele.

In fünf Tabellen bearbeitet

von

Johann Allgaier.

K. K. HOFBIBLIOTHEK

Mit einem Kupfer und sechs Tafeln.

Wien, 1811

bey Rötzl und Kaulfuß Buchhändler.

Singerstraße Nro. 957.

STADTBIBLIOTHEK
AUGSBURG

Vorerinnerung.

Schon vor einigen Jahren wurde dieses Werkchen in dem Leipziger Oster-Meß Cataloge angekündigt, aber die wirkliche Erscheinung desselben durch verschiedene Umstände bis jetzt verhindert, deren Anführung hier nicht an ihrem Orte seyn würde. Ich hoffe daß das Publikum für diese Verspätigung durch die größere Correctheit des Druckes und des Stiches der Tabellen entschädigt werden wird, auf welche die Verleger alles gewendet haben, was in ihren Kräften stand, in der gewissen Ueberzeugung, daß die Brauchbarkeit eines solchen Werkes mit dessen Correctheit gleichen Schritt hält.

Eigentlich ist dieses Buch als eine neue, ganz umgeänderte und verbesserte Auflage von J. Allgaiers neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel, zweyte verbesserte Aufl. 8vo Wien 1802 anzusehen,

da aber diese jetzige Ausgabe viele und bedeutende Veränderungen und Verbesserungen enthält und hauptsächlich der Plan der Ausarbeitung in Tabellen neu, originel und durch Bequemlichkeit beym Gebrauche des Buches äußerst empfehlend ist, so wird es gewiß selbst die Besitzer der ältern leider sehr incorrecten Auflage nicht reuen, sich dieses Werkchen angeschafft zu haben.

Um der Correctheit des Ganzen die größte Vollkommenheit zu geben, ersuchen die Verleger jeden, der irgend einen Fehler entdecken sollte, solchen ihnen anzuzeigen, um ihn in den Platten abändern zu lassen. Unterzeichneter wird eine jede solche Anzeige mit verbindlichen Dank annehmen, und das dadurch etwa verursachte Briefporto mit größten Vergnügen wieder erstatten.

C. G. Kaulfuß.

Erster Abschnitt.

I.

Vorkenntnisse für Anfänger im Schachspiele.

1

Vom Schachbrete.

Das Schachspiel stellt gleichsam einen Krieg zwischen zwey Königen vor; ihre beyden kleinen Heere stehen, sie selbst in deren Mitte, einander entgegen, im Begriffe eine Schlacht zu liefern. Das Schlachtfeld ist ein regulair-viereckiges Bret, welches in 64 Quadratfelder eingetheilt ist, davon 32 schwarz und 32 weis abwechselnd gefärbt werden. Dieß ist ein gewöhnliches Schach- oder Damenbret.

Von den Steinen.

Jedes dieser kleinen Kriegsheere besteht aus 16 Steinen. Achte davon sind von unterschiedener Benennung, Werthe und Gebrauche, und werden Hauptsteine, auch Figuren genannt. Diese sind:

der König,
die Königinn, oder Dame,
zwey Laufer, oder Narren,
zwey Springer, auch Pferde oder Rössel genannt.
zwey Thürme, auch Rochen oder Elephanten.

Die acht übrigen werden Bauern oder Pions genannt, und sind einander in allem gleich.

Von der Stellung der Steine.

Bey der Stellung dieser Steine zu Anfange des Spieles hat man darauf zu sehen, daß man das Schachbret so vor sich lege, daß jeder der einander gegen über sitzenden Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand habe. Nunmehr kommen die 8 Hauptsteine auf die erste Linie vor jedem Spieler auf folgende Art zu stehen: Die zwey Eckfelder werden mit den Thürmen besetzt, neben ihnen stehen die 2 Springer, und alsdann die Laufer. Von denen zwey noch leeren Feldern nimmt die Königinn allezeit dasjenige ein, welches von ihrer Farbe ist, und der König besetzt das andere. Derjenige Spieler nämlich, welcher die weißen Steine hat, setzt seine Königinn auf das weiße, sein Gegner aber mit den schwarzen Steinen, auf das schwarze der mittlern acht Felder, so daß der König und die Königinn beyder Spieler einander auf einer Linie entgegen stehen. — Die Bauern werden auf die zweyte Linie vor die Hauptsteine gestellt.

Von dem Gange der Steine.

Der Gang der Bauern ist der beschränkteste. Die dürfen nur vor sich hin in gerader Linie von einem

Felde auf das andere und niemals rückwärts gehen. Bey ihrem ersten Zuge ist es ihnen auch gestattet, zwey Schritte auf einmal zu thun, jedoch hernach nicht wieder. Ist ein Bauer meines Gegners schon so weit vorgerückt, daß mein Bauer, wenn er diese zwey Schritte machte, neben jenem zu stehen käme, so ist mein Gegner berechtigt, diesen Bauer, wenn er es für dienlich erachtet, mit dem seinigen im Vorbeygehen zu nehmen, und seinen Bauer auf das Feld zu setzen, auf welchem er den meinigen hätte nehmen können, wenn er nur einen Schritt gethan hätte.

Wenn endlich mein Bauer bis auf das letzte Feld seiner Linie, oder das erste des Gegners, vordringt, so kann ich ihn zu jeder Figur machen, welche ich schon bis dahin verloren habe, und die ich gerade nach der Lage des Spieles am besten zu brauchen gedenke. Mehrentheils tritt er in den Rang der Königinn; weil es ein seltener Fall ist, daß man einen Bauer so weit bringt, ohne nicht vorher diesen Hauptstein verloren zu haben. Sollte sich aber der sehr seltene Fall ereignen, daß ein Spieler einen Bauer bis auf das letzte Feld seines Gegners brächte, ohne vorher eine Figur verloren zu haben, so bleibt dieser vorgerückte Bauer unterdessen als Bauer stehen.

Die Thürme gehen auf alle Seiten, vor- rück- und seitwärts, jedoch nur in gerader Linie.

Die Laufer laufen ebenfalls vor- und rückwärts, aber über quer, (in der Diagonal-Linie) daher läuft derjenige, welcher beym Anfange des Spieles auf ein schwarzes Feld gestellt wurde, immer nur auf den schwarzen, der andere aber auch nur auf den weißen Feldern.

Die Königinn vereinigt den Gang des Thurmes und Laufers in sich; sie kann sich des einen oder des andern nach Gutdünken des Spielers bedienen. Diese drey Steine, die Königinn, die Thürme und die Laufer, können auf jeden Zug soweit gehen, als ihnen kein anderer Stein im Wege stehet, sie dürfen daher über keinen wegspringen. Nur

Die Springer haben dieses Recht. Der Gang dieses Steines besteht in einem Sprunge über ein Feld, nach allen Richtungen, aber jederzeit von einem weißen auf ein schwarzes Feld, oder umgekehrt. Daher hat ein Springer, in die Mitte des leeren Schachbretes gestellt, acht Sprünge nach verschiedenen Richtungen.

Der König endlich geht vor- und rückwärts, rechts oder links, aber allezeit nur auf das ihm nächste Feld. Nur einmal in jedem Spiele ist es ihm erlaubt, zwey Schritte zu machen, und dieß nennt man rochen oder rochiren.

Von dem Rochgange des Königs.

Dieser besteht darinn, daß der König auf seiner ersten Linie nach der rechten oder linken Seite, wie es die Lage des Spieles erfordert, zwey Schritte macht, und der auf dieser Seite stehende Thurm auf die andere Seite neben den König gesetzt wird. Dieß gilt nur für einen Zug, kann aber, wie gesagt, in jedem Spiele nur einmal geschehen.

Überdieß gibt es noch vier Ursachen, welche den König zu rochiren verhindern: als

1) wenn sich zwischen ihm und dem Thurme ein anderer Stein befindet.

2) Wenn der König oder der Thurm schon einen Zug gemacht haben.

3) Wenn der König im Schach stehet, oder durch das Rochiren sich ins Schach stellen würde; und

4) darf er nicht rochiren, wenn ein feindlicher Stein auf das Feld zielet, über welches er bey dem Rochiren zu gehen hätte.

Von dem Angriffe der Steine.

Eine jede Figur greift alle jene Steine an, die auf den Feldern stehen, wo sie hingehen kann. Wenn es dem Spieler dienlich scheint, nimmt er diese Steine weg, und stellt seine Figur auf deren Felder.

Die Bauern aber nehmen oder schlagen nicht in der geraden Richtung, in welcher sie gehen dürfen, sondern sie schlagen über quer oder in der Diagonallinie wie die Laufer, aber nur einen Schritt weit. Sie kommen also, wenn sie einen Stein nehmen, auf eine andere Linie, als sie beym Anfange des Spiels gestellt wurden.

Erklärung der bey dem Schachspiele gebräuchlichen Kunstausdrücke.

Doppel-Bauer wird jener genannt, der durch das Nehmen eines feindlichen Steines auf eine Linie gekommen ist, auf welcher sich vor oder hinter ihm schon einer befindet.

Verbundener Bauer ist jener, der von einem andern unterstützt oder gedeckt ist.

Gelöster oder einzelner Bauer hingegen ist einer, welcher so allein stehet, daß er nicht wieder durch einen andern unterstützt werden kann.

Freybauer heißt derjenige, der in seinem

Gange zum ersten Felde des Gegners bey keinem feindlichen Bauer mehr vorbey zu gehen hat.

Einen Stein decken oder unterstützen bedeutet einen zweyten Stein so stellen, daß im Falle mein Gegner ersterern nehmen sollte, ich mit diesem ihm den seinigen wieder nehmen könnte. Daher heißt z. B. der Ausdruck: mein Springer ist vom Laufer gedeckt, wenn der Gegner mir meinen Springer mit einer seiner Figuren nimmt, so steht mein Laufer so, daß ich mit selbigen diese wieder nehmen kann.

Aufopfern nennt man einen Stein umsonst nehmen lassen, um dadurch einen stärkern und freyern Angriff zu bekommen.

Rochen oder rochiren will sagen, sich der schon oben angeführten Freyheit bedienen, den König zwey Schritte in einem Zuge gehen zu lassen.

Eine offene freye Linie ist diejenige, auf welcher kein Bauer von beyden Spielern mehr stehet.

Gambit heißt man die Spielart, nach welcher derjenige, welcher den Auszug hat, auf seinem zweyten Zuge den Bauern des Laufers auf der Königs- oder Königinns-Seite, nach Befinden seines ersten Zuges, zwey Schritte ziehet, und ihn dem Gegner umsonst anbiethet.

Schach. Dieses Wort stammt aus dem Persischen her, und ist in dieser Sprache der Name des Regenten. Man muß dieses Wort jederzeit als eine Erinnerung an den Gegner sagen, wenn man einen Stein so zieht, daß man mit selbigem auf dem nächsten Zuge den feindlichen König nehmen könnte, und man nennt dieß daher dem Könige Schach geben oder biethen. Das Aussprechen des Wortes Schach

bey einem solchen Zuge ist eine nothwendige nie zu unterlassende Erinnerung, weil in dem Verluste des Königs der Verlust des Spieles besteht, und also der König, so lange es ihm noch möglich ist, aus dem ihm gebothenen Schach wegziehen, oder sich durch einen Stein gegen den feindlichen Angriff bedecken muß.

Verdecktes oder verborgenes Schach heißt man diejenige Lage, wenn zwischen dem feindlichen Könige und einem meiner Steine, z. B. der Königinn, ein anderer Stein stehet; der feindliche König ist also in der Gefahr, wenn ich den Stein wegziehe, von meiner Königinn Schach zu bekommen. Hieraus entsteht

Der Abzug- oder aufgedeckte Schach. Wenn der Gegner in der vorhin angeführten Lage keine Vorkehrungen trifft, so ziehe ich den zwischen dem feindlichen Könige und meiner Königinn stehenden Stein weg, und gebe mit selbiger Schach. Dieß ist einer der gefährlichsten Züge; denn die weggezogene Figur kann ohne Gefahr einen jeden Stein des Gegners nehmen, weil dieser bey seinem nächsten Zuge nichts anders thun kann, als seinen König aus dem Schach zu ziehen. Auch entsteht aus diesem Zuge

Der doppelte Schach. Gesetzt zwischen meiner Königinn und dem feindlichen Könige stünde mein Springer; ziehe ich nun diesen auf ein solches Feld, daß ich mit ihm ebenfalls dem Könige Schach biethe, so gebe ich ein doppeltes Schach, nämlich das mit dem Springer, und das aufgedeckte Schach der Königinn.

Immerwährendes oder auch ewiges Schach heißt man, wenn der König sich in einer solchen Stellung befindet, daß ihm von den feindlichen

Steinen auf jeden Zug Schach gebothen werden kann, doch ohne daß diese im Stande wären, ihn Schachmatt zu stellen. Gewöhnlich geschieht dieß bloß mit der Königinn, und eine solche Parthie muß nothwendig unentschieden bleiben, weil derjenige, welcher ein solches immerwährendes Schach gibt, dieß jederzeit nur darum thut, um seinen Gegner abzuhalten, ihn selbst matt zu machen. Es ist also bloß eine Nothhülfe, die man ergreift, wenn man einsieht, daß man nicht mehr im Stande ist, die Parthie zu gewinnen, und man sich doch nicht der Gefahr aussetzen will, sie zu verlieren.

Schach = Matt bezeichnet das Ende des Spieles. Wenn der König von allen Seiten so angegriffen ist, daß er aus dem gebotheiten Schach nicht mehr wegziehen, und sich auch dagegen nicht mehr bedecken kann, so ist er Matt, und hat die Parthie verloren. Mehrentheils, besonders gegen einen gleich starken Spieler, wird dieser Endzweck nicht eher erreicht, als bis der König wenigstens seiner mehresten Figuren beraubt ist; doch geschieht es auch öfters, daß der König umgeben von vielen seiner Steine matt wird, und also die Parthie verliert. Hierdurch unterscheidet sich das Schachspiel von jedem andern Spiele, und hauptsächlich von allen andern Bretspielen, in welchen der Verlust aller Steine den Verlust der Parthie bestimmet.

Blinder Matt. Wenn ein Spieler den feindlichen König Schachmatt stellt, ohne es selbst zu wissen, und ohne die Erinnerung „Schach dem Könige" gemacht zu haben, so wird dieß mit obigen Ausdruck bezeichnet.

Erstickes Schachmatt ist, wenn der Kö-

nig so zwischen mehrern Steinen drinn stehet, daß ihm kein Feld mehr frey bleibt, um aus dem ihm von einem Springer gegebenen Schach wegziehen zu können.

Patt oder Schachpatt heißt man, wenn die noch vorräthigen Steine eines Spielers so eingesperrt sind, daß sie nicht mehr ziehen können, und der König sich gleichfalls in einer solchen eingeschlossenen Stellung befindet, daß er, ohne selbst im Schach zu stehen, seinen Platz nicht verändern kann, ohne in selbiges zu kommen. Dieß endiget natürlich die Parthie, ob aber zum Vortheil des einen oder andern Spielers, darüber muß man sich mit seinem Gegner vorher verständigen.

Remis (Partie remise) bleibt jedes Spiel, in welchem keiner von beyden Spielern aus Mangel der gehörigen Figuren oder Bauern im Stande ist, den andern Matt zu machen.

II.

Anweisung

zum

Gebrauche der Schachtabellen, und Erklärung der darinn vorkommenden Zeichen.

Um die auf denen Tabellen aufgeführten Musterspiele nebst ihren vielen Veränderungen practisch anwenden zu können, lasse man sich ein Schachbret verfertigen,

welches ganz nach dem diesem Buche beygefügten Muster bezeichnet seyn muß.

Man lege nähmlich ein Schachbret, wie schon früher bemerkt, so vor sich, daß man ein weißes Eckfeld zur rechten Hand habe, und bezeichne von der linken zur rechten Hand die 8 Felder der ersten Reihe mit den Buchstaben a, b, c, d, e, f, g, h. Eben so schreibe man an die linke Seite des Schachbretes von unten hinauf die Zahlen 1 bis 8. Nun drehe man das Schachbret um, und schreibe dieselben Buchstaben unter die 8 Felder, aber von der rechten zur linken Hand, und ebenfalls dieselben Zahlen auf die linke Seite, aber von oben herab. Durch diese Bezeichnung wird man in den Stand gesetzt, mit wenigen Zeichen jeden zu machenden Zug deutlich und bestimmt auszudrücken; denn der Buchstabe zeiget allezeit die Linie von unten hinauf, und die Ziffer das wievielste Feld dieser Linie an. Wenn also beym ersten Zug im ersten Musterspiele gesagt wird e 2 e 4, so heißt dieß, der Stein, welcher auf dem 2ten Felde der e Linie steht, welches jetzt ein Bauer ist, soll auf das 4te Feld dieser e Linie gehen. So zeiget die Bezeichnung f 8, c 5 bey dem zweyten Zuge der schwarzen im ersten Musterspiele an, daß der Stein, der auf dem 8ten Felde der f Linie steht, welches hier ein Laufer ist, auf das 5te Feld der c Linie gehen solle. Auf diese Art wird man durch etwas Übung bald dahin kommen, einen jeden vorgeschriebenen Zug leicht und sicher zu finden.

Auf denen Tabellen ist in jedem Kreise ein Zug der weißen, und der Gegenzug der schwarzen Steine enthalten. Die durch die Kreise über die ganze Tafel weglaufenden Querlinien sind auf der linken Seite der

Tafel mit Ziffern bezeichnet, welche also die Anzahl der Züge anzeigen. Die über dieser Linie in dem Kreise stehende Bezeichnung bestimmt den Zug der weißen, die darunter stehende den der schwarzen Steine. Übrigens sind die auf den Tafeln enthaltenen Musterspiele mit ihren mannichfaltigen Veränderungen einem Stammbaum ähnlich bearbeitet. Die von dem Hauptspiele auslaufenden Punkte führen nämlich auf einen Zug, den die schwarzen oder weißen, anstatt des im Hauptspiele bestimmten Zuges machen können, und zeigen alsdann die Folgen davon. Bey dem dritten Zuge auf der ersten Tafel können die schwarzen Steine, anstatt des ihnen im Hauptspiele bestimmten Zuges 5 andere machen, und aus diesen Zügen entstehen wieder fünf andere Parthien, die auf spätern Zügen wieder ihre Veränderungen haben. Die wenigsten Parthien sind bis auf Schachmatt ausgeführt, sondern mehrentheils nur so weit, als es nöthig war, um die guten oder bösen Folgen der Anfangszüge recht bemerkbar zu machen.

Die an den Kreisen wieder in einer Einklammerung stehenden Ziffern weisen auf die in diesem Buche befindlichen Anmerkungen zu jeder Tafel hin.

Noch kommen mehrmahls einige Zeichen vor. Als

1) Ein einfaches Kreuz, dieß bedeutet, daß durch diesen Zug dem Gegner Schach geboten werde.

2) Ein doppeltes Kreuz; dieß zeiget Schachmatt an.

3) Eine kleine Null, welche anzeigt, daß auf diesen Zug dem Gegner ein Stein genommen werden muß. Und

4) Zwey kleine, durch einen Strich mit einan-

der verbundene Nullen. Dieß ist das Zeichen des Rochirens. Zuweilen steht bey diesem Zeichen auch noch ein r. oder l., welches anzeigt, wenn man in zweifelhaften Fällen rechts oder links rochiren solle.

III.

Gesetze,

welche beym Schachspiele zu beobachten sind.

I.

Das Schachbret muß so gestellt werden, daß ein jeder Spieler ein weißes Eckfeld zur rechten Hand hat. Im Falle das Bret unrecht gesetzt worden wäre, kann derjenige, welcher diesen Fehler vor seinem vierten Zuge bemerkt, verlangen, daß das Spiel von neuem angefangen werde. Haben aber beyde schon den vierten Zug gemacht, ohne darauf Acht zu haben, so bleibet das Spiel im Gange, oder kann nur mit beyderseitiger Einwilligung neu angefangen werden.

II.

Sind die Steine bey dem Aufsetzen unrecht gestellt worden, so ist das erste Gesetz zu beobachten.

III.

Fehlet einem von beyden Spielern ein Stein, und er bemerkt dieß erst nach beyderseitigen vierten

Zuge, so muß er die Parthie ohne Ersetzung des fehlenden Steines fortspielen.

IV.

Wenn es aber vorher bestimmt war, einen Stein vorzugeben, und es wird vergessen, so muß die Parthie so ausgespielt werden. Derjenige aber, welcher den Stein hätte vorbekommen sollen, kann die Parthie nicht mehr verlieren, wohl aber gewinnen; denn wenn er sie verliert, so gilt dieß nur für Remis.

V.

Bey der ersten Parthie, welche zwey Spieler mit einander anfangen, wird durch das Loos bestimmt, wer den Anzug haben soll; in den folgenden Spielen wechseln die Spieler mit einander ab. Gibt aber einer dem andern einen Stein vor, so hat der Vorgebende allezeit den Anzug.

VI.

Da es schon ein Vortheil ist, den ersten Zug zu haben, so ist es nicht erlaubt, (wie es noch hin und wieder im Gebrauche ist), auf den ersten Zug zwey Steine auf einmal zu ziehen, so wenig es gestattet werden kann, bey dem Rochiren noch einen Bauer zu ziehen.

VII.

Wer einen Stein berührt, muß ihn ziehen, (pièce touchée — pièce jouée), und hat man ihn einmahl wohin gestellt, so muß man ihn stehen lassen.

VIII.

Wenn einer des Gegners Stein berührt, so kann

ihn der Gegner zwingen, diesen zu nehmen, es wäre denn, daß er ihn mit keinen Stein nehmen könnte.

IX.

Der, welcher mit einem seiner Steine einen falschen, demselben nicht zukommenden Zug gethan hat, muß diesen auf Verlangen des Gegners wieder zurücksetzen; außerdem aber bleibt die Stellung so, als wenn der Zug richtig gewesen wäre.

X.

Man ist nur verbunden, dem Könige allein Schach zu sagen; nicht, wie einige verlangen, auch der Königinn, oder gar den Thürmen.

XI.

Wenn ein Spieler Schach saget, ohne es wirklich zu geben, und der andere dadurch verleitet würde, seinen König oder einen andern Stein zu berühren, so ist in diesem Falle das Gesetz Nro. VII. nicht in Ausübung zu bringen, so lange der Gegner noch nicht wieder gezogen hat.

XII.

Es ist erlaubt, den feindlichen König ganz von seinen Steinen zu entblößen, und ihn einzeln matt zu machen.

XIII.

Wann der König patt wird, so gilt dieß für unentschieden, (remis). Doch kommet es auf Verabredung an, ob der patt gestellte König nicht die Hälfte bezahlen soll. In England gewinnt sogar derjenige, der seinen König patt stellen kann.

XIV.

Sollte bey dem Ende des Spieles ein Spieler nicht im Stande zu seyn scheinen, ein schweres Matt zu machen, z. B. Matt vom Laufer und Springer, so soll auf Ansuchen des andern Spielers der Schluß des Spieles auf fünfzig Züge festgesetzt werden, und wenn diese, ohne Matt machen zu können, geschehen sind, so ist die Parthie remis.

Anmerkung. Diese Gesetze sind in Deutschland allgemein von den ersten Spielern angenommen; doch kommt es auf Verabredung der Spieler an, ob sie sich nach solchen richten, oder bey einem oder dem andern Ausnahmen machen wollen.

Zweyter Abschnitt.

Theoretische Grundsätze.

Einleitung.

Es ist gar nicht gleichgültig, mit welchen Zügen man eine Parthie anfängt, denn von den ersten Zügen hängt meistens der Gewinn oder Verlust derselben ab. Lagert man gleich anfangs seine Steine so, daß man sie alle nach Willkühr gebrauchen kann, und daß keiner dem andern den Ausgang versperrt, so wird man auch einen überwiegenden Vortheil über einen Gegner haben, der gewohnt ist, im Anfange nur mit einer oder höchstens zwey Figuren zu spielen, oder der seinen Steinen durch seine ersten Züge selbst den freyen Ausgang wehret. Es giebt also gute und schlechte Anfangszüge. Gute sind jene, durch welche obiger Vortheil, nämlich der ungehinderte Ausgang der Figuren erlangt wird; schlechte hingegen sind diejenigen, durch welche eine Figur die andere sperrt.

Die Anzahl der guten Anfangszüge ist nicht sehr groß, denn nur wenige bringen erwähnten Vortheil. Meister in der Schachspielkunst halten für den besten

ersten

ersten Zug, den Pion des Königs auf beyden Seiten zwey Schritte zu ziehen, weil durch keinen andern Zug so viele Figuren frey werden.

Den besten zweyten Zug zu bestimmen sind sie schon uneins. Verehrer und Schüler des berühmten Philidor ziehen auf den zweyten Zug den Königslaufer auf das vierte Feld des Königinnlaufers, und verwerfen ganz den Zug, welchen der nicht minder berühmte Loli und seine Anhänger machen, nämlich das Königspferd auf das dritte Feld des Königslaufers zu spielen.

Beyde Stifter dieser zwey bekannten Schachspiel-secten waren vortreffliche Künstler, und jeder hat in seiner Art zu spielen etwas besonders ausgezeichnetes und schönes. Das Pionspiel des Philidor und seine Stärke mit dem Laufer in Verbindung mit den Pions ist unvergleichlich; aber eben so zu bewundern ist es, mit welcher Stärke Loli seine Figuren, besonders die Pferde zu ziehen, und mit welcher Geschicklichkeit er Einfälle in das feindliche Spiel zu machen versteht.

Aber nicht allein in den Anfangszügen, sondern auch in der Fortsetzung des Spieles sind diese beyden Meister sehr von einander verschieden, ja oft sind sie sogar ganz entgegen gesetzter Meinung. So behauptet z. B. Philidor, der Gambitspieler müsse gewinnen, oder wenigstens Remis machen; Loli läßt ihn verlieren.

So sind also durch diese zwey bekannten Schriftsteller zwey Arten Schach zu spielen, oder zwey Systeme entstanden; denn außer diesen beyden ist uns kein anderer Schriftsteller bekannt, welcher mit Festsetzung bestimmter Regeln Abhandlungen über ganze Par-

thien geschrieben hätte. Selenus, Herzog von Braunschweig, hat uns zwar einen Folianten hinterlassen, der zu seiner Zeit Werth gehabt haben mag, aber jetzt unbrauchbar ist, da man ganz von der darin gelehrten Spielart und Mißbräuchen abgegangen ist. Calabrois hat nur einige practische Spiele, ohne Anmerkungen und Regeln, herausgegeben. Stamma hinterließ 100 sehr schöne Endspiele, welche, einige vielleicht nur durch Druckfehler entstandene Unrichtigkeiten abgerechnet, einen Spieler erster Classe verrathen, der sich mit unendlichen Scharfsinn noch in den schwierigsten Fällen zu helfen weiß. Einem jeden, der in der Schachspielkunst weiter zu kommen wünscht, ist es anzurathen, sie öfters durch zu spielen. Sehr Schade ist es, daß dieser tiefdenkende Araber keine Regeln über ganze Spiele hinterlassen hat. Das vor nicht gar langer Zeit zu Paris von einer Schachliebhaber-Gesellschaft über dieses Spiel herausgegebene Werk, hat zwar viele Verdienste, stellt aber eben so wenig, wie einige neuerdings in Deutschland erschienenen Schriften ein neues System der Schachspielkunst auf.

Alle diese Werke habe ich nicht nur gelesen, sondern auch mit vielem Fleiße durchstudirt; da ich übrigens Jahre lang häufige Gelegenheit hatte, mich mit guten Spielern zu üben, so erlangte ich eine solche Fertigkeit darin, daß ich Unterricht ertheilen konnte. Aber jetzt lernte ich einsehen, was es für ein großer Unterschied ist, zwischen selbst gut spielen zu können, und einem andern gut spielen zu lehren. Einem Schüler den Gang der Figuren zu zeigen, kurz, ihm die im ersten Abschnitte enthaltenen Vorkenntnisse beyzubringen, ist freylich leicht; aber einen andern auf die

Feinheiten des Spiels aufmerksam zu machen, ihm zu zeigen, wie er mit Vortheil angreifen, oder auf welche Art er Angriffspläne entwerfen, und die seines Gegners erkennen und vereiteln könne, dieß ist mit großen Schwierigkeiten verbunden, und war es auch für mich; denn aus keinen mir bekannten Buche konnte ich es lernen, indem alle diese angeführten Schriftsteller nur practische Spiele ohne theoretische Regeln enthalten. Ich war also Noth gedrungen, selbst einen Plan zu entwerfen, selbst Regeln zu abstrahiren, theoretische Grundsätze aufzuführen, und auf diese Art ein Schachspielsystem zu bilden. Ich ordnete die Arten der Parthieen, und theilte sie in verschiedene Classen ein; daraus entstanden die vier Musterspiele, die ich hier in den vier ersten Tabellen mit allen ihren Hauptveränderungen darstelle. Sie enthalten gewiß alle Angriffs-und Vertheidigungs-Vortheile, und wer sie nur mit geringem Fleiße durchgespielt hat, wird, wenn ihm übrigens nicht ganz das Schachspiel-Talent mangelt, gewiß sich in allen Fällen selbst rathen können, wird Angriffspläne zu entwerfen, und sich gehörig zu vertheidigen wissen, er mag es nun mit einem Anhänger des Loli oder Philidors zu thun haben. Diese vier Musterspiele enthalten meistens lauter regelmäßige Anfangs-Mittel- und Endzüge auf beyden Seiten; sie zeigen aber auch, daß ein unregelmäßiger Zug, ein kleiner Fehler, oder eine unnütze Bewegung einer Figur den Verlust der Parthie nach sich ziehen, und daß im Gegentheil jede Parthie unentschieden bleiben muß, welche von beyden Spielern gleich gut und ohne Fehler gespielt wird. Den Anzug zu haben ist zwar vortheilhaft, weil man eine Parthie nach Belieben spie-

len kann, und man fast allezeit den Angriff erhält, aber hieraus läßt sich gar nicht absolut der Gewinn folgern, wofern sich der Gegner zu vertheidigen weiß. Denn jede Parthie läßt sich vertheidigen und wenigstens remise machen. Aber welche Spieler können sich rühmen, mit so angestrengter Aufmerksamkeit zu spielen, daß sie nie einen Fehler begehen sollten? und wie oft ist es nicht der Fall, daß sich ein Zug nach vier und mehreren darauf gemachten Zügen als fehlerhaft erklärt, den der Spieler doch für den möglichst besten gehalten hatte.

Nach meiner Eintheilung sind nun die vier Musterspiele folgende:

Das 1te Musterspiel enthält diejenigen Parthien, welche entstehen, wenn beyde Spieler die ersten zwey Züge gleich machen; sie ziehen nämlich den Pion des Königs zwey Schritte, und dann den Laufer des Königs auf das 4te Feld des Laufers der Königinn.

Das 2te Musterspiel ist, wenn der erste Zug auf beyden Seiten wieder der Königspion 2 Schritte äst, auf den zweyten Zug aber nur der den Anzug habende den Königslaufer, der andere aber irgend einen andern Stein zieht.

Das 3te Musterspiel entsteht, wenn schon der anziehende Spieler bey dem 2ten Zuge statt den Königslaufer das Königspferd auf das 3te Feld des Laufers zieht.

Das 4te Musterspiel enthält das sogenannte Königs-Gambit, das ist: wenn der Erstspielende beym zweyten Zuge den Pion des Königslaufers 2 Schritte ziehet, und ihn umsonst anbietet.

Alle Spiele, welche mit andern Zügen, als die

in diesen 4 Musterspielen enthaltenen, angefangen werden, rechne ich mit Recht unter die unregelmäßigen Spiele; denn sie bringen gewiß allezeit dem Spieler, der sie anwendet, einen Nachtheil, der um desto größer seyn wird, je unregelmäßiger die Züge waren. Weil aber solche Querzüge doch manchen besonders minder geübten Spieler in Verwirrung bringen können, so bestimmte ich die 5te Tabelle allein dazu, um zu zeigen, wie man solchen unregelmäßigen Zügen entgegen spielen müsse.

Soviel zur Einleitung; ich gehe nun zur Aufstellung meiner theoretischen Grundsätze selbst über.

A. Allgemeine theoretische Grundsätze.

Die Kunst eines guten Schachspielers besteht darin, daß er

1. den Werth der Figuren und ihre Verhältnisse gegen einander genau kenne.
2. Daß er einen guten Plan zur gehörigen Zeit zu entwerfen, und
3. diesen Plan geschickt und geschwind auszuführen wisse.

Von dem Werthe der Figuren.

Es ist sehr schwer, den Werth der Figuren und ihre Verhältnisse gegen einander zu bestimmen, und nur durch anhaltende practische Übung gelangt man dahin, sich darüber selbst ein System zu bilden.

Die gewöhnliche Bestimmung ist:

Die Königinn ist die stärkste Figur. — Der Thurm behauptet nach ihr den Rang. — Laufer und Pferde

scheinen beynahe gleich zu seyn. — Die Bauern sind die geringsten, und können nur durch gegenseitige Unterstützung wirksam werden.

Einige setzen folgenden Maaßstab fest:

Die Königinn ist gleich zwey Thürmen und einem Pion — oder einen Thurm, einer kleinen Figur und zweyen Pions — oder drey kleinen Figuren und einem auch zweyen Pions.

Der Thurm ist so viel wie zwey kleine Figuren, oder eine kleine Figur und drey Pions.

Der Laufer und Springer sind gleich, und sollte ein Unterschied unter ihnen statt finden, so entsteht er nur durch die Lage des Spieles, durch die Liebhaberey des Spielers, oder durch die größere Geschicklichkeit desselben, den einen oder andern gebrauchen zu können. Sie sind mehr als drey, und weniger als vier Pions.

Aber welcher nur mittelmäßige Schachspieler wird nicht einsehen, daß diese Bestimmungen des Werthes und der Verhältnisse der Figuren zu einseitig, und daher ganz unrichtig sind? — Nach meinen Erfahrungen muß der Werth der Steine nach einem ganz andern Maßstabe gemessen werden; ich schätze deren Werth nach der Lage eines jeden Spieles. Es gibt Fälle, in denen ein Laufer besser als ein Thurm, ja, wo ein Springer besser als die Königinn selbst ist. Auch wird man durch Erfahrung bemerken, daß bey einigen Figuren die Stärke gegen den Ausgang der Parthie abnimmt, wie bey der Königinn und dem Springer, hingegen bey andern zunimmt, wie bey dem Thurme und dem Pion. Im Anfange der Parthie ist die Königinn gewiß stärker als zwey Thürme, gegen das

Ende ist sie ihnen nur gleich, ja vielleicht gar etwas schwächer; anfänglich wirken drey Pions nicht so viel, als eine kleine Figur, und zu Ende des Spieles sind zwey Pions oft schätzbarer, als eine Figur.

Im Allgemeinen hat jede Figur, welche schon thätig ist, mehr Werth als eine andre noch unthätige, oder gar eingesperrte. Wenn ich daher die Wahl habe, dem Feinde einen unter zwey Steinen zu nehmen, so nehme ich gewiß allezeit, ohne Rücksicht ob es ein Thurm, Laufer oder Springer ist, denjenigen, welcher schon so weit vorgerückt ist, um mir Gefahr zu drohen, oder welcher einen mich angreifenden Stein unterstützt; keineswegs aber jenen, den der Gegner erst ins Spiel bringen muß, um mir zu schaden. Hierüber ist die Erfahrung die beste Lehrmeisterinn; daher werde ich in den Anmerkungen zu den Tabellen Gelegenheit genug haben, um über Erkennung des Werthes der Steine in verschiedenen Lagen deutlichern Unterricht zu geben.

Laufer und Springer sind, wie schon oben bemerkt, von gleicher Stärke, und ihre Umtauschung gegen einander kann im Allgemeinen für keinen Nachtheil erklärt werden; zur richtigern Bestimmung ihres Werthes wird aber folgende Aufzählung, der einem jeden eigenthümlichen Vorzüge, sehr viel beytragen.

1) Vorzüge des Springers vor dem Laufer.

a) Durch Unterstützung eines Springers geht ein Bauer, welcher zu Ende des Spieles auf einer Thurmlinie steht, sicher zur Dame; der Laufer bewirkt dieß nicht, wenn er nicht von der Farbe des Eckfeldes ist.

b) Der vom Springer gegebene Schach kann nicht gedeckt werden.
c) Der Springer deckt das Schach in mehrern Richtungen.
d) Der Springer geht auf schwarze und weiße Felder, welches besonders bey Verfolgung der Bauern großer Vortheil ist.
e) Des Springers Gang bringt ihn über andere Steine hinweg, der Laufer wird dadurch aufgehalten.
f) Beyde Springer vertheidigen sich einander gegenseitig, die Laufer nicht.
g) Bey verwickelten Spielen dringt der Springer leichter ein.
h) Den Gang des Springers hat kein anderer Stein.
i) Er allein kann ersticktes Schachmatt geben,

2) Vorzüge des Laufers vor dem Springer.

a) Die Laufer bedrohen den Gegner von weitem.
b) Zwey Laufer geben Schachmatt, zwey Springer nicht.
c) Zwey Laufer gegen die Königinn machen remis, zwey Springer verlieren gegen sie.
d) Ein Laufer und ein Bauer können sich wechselseitig unterstützen.
e) Ein Laufer zur Deckung des Schaches vor dem König gestellt, greift zugleich auch an.
f) Ein Laufer und ein Thurm können gegen einen Thurm matt machen, Thurm und Springer bringen es nur bis zum Remis.
g) Der feindliche König kann den Laufer nicht verfolgen.

h) Der Laufer kann den Springer eingeschlossen halten, und ihm den Ausgang verwehren, bis ihn der König oder ein anderer Stein befreyt.

Entwerfung eines Planes, und dessen Ausführung.

Bevor man daran denken darf, einen Plan zu entwerfen, müssen die Steine alle frey und so gelagert seyn, daß man sich ihrer nach Willkühr bedienen kann. Die ersten Züge geschehen also nicht um anzugreifen, sondern bloß um die Steine in eine solche Stellung zu bringen, daß man nachher mit allen Figuren bequem, zum Vorhaben dienlich, desto nachdrücklicher agiren kann.

Eine solche Stellung wird erreicht:

1) Wenn man sucht verbundene Bauern in die Mitte des Schachbrets zu bekommen, welche der Gegner ohne Schaden nicht trennen kann; solche Mittelbauern sind von Wichtigkeit, sowohl beym Angriff als bey der Vertheidigung, weil sie die Figuren des Feindes am meisten hindern, in unser Spiel einzufallen. Kann man aber diese Mittelbauern nicht erhalten, so suche man sich vier gegen zwey feindliche auf der Königsseite zu verschaffen; in diesem Falle beruht die Stärke der Parthie auf diesen vier Pions. Kann man aber auch dieß nicht nach Wunsch erreichen, so trachte man 2 gegen 3 feindliche Pions auf der Königsseite zu erhalten. Vier Pions gegen drey, oder drey gegen zwey sind nicht vortheilhaft; denn, wenn rochirt worden ist, so ist der Thurm desjenigen, welcher drey Pions hat, durch den

dritten gesperrt, da hingegen der Thurm des andern eine freye Linie vor sich hat, und gleich ins Spiel gebracht werden kann. Das erste Musterspiel wird dieß deutlicher practisch zeigen.

2) Suche man bald Laufer und Springer heraus zu bringen, und zwar hinter die schon vorgerückten Bauern, doch müssen sie so gestellt werden, daß sie sich einander nicht selbst den Weg verrennen.

3) Auch bringe man die Königinn an einen solchen Orte, wo sie beym Angriffe oder bey der Vertheidigung gleich bey Händen ist.

4) Suche man sich so bald als möglich, Freyheit zu verschaffen, rechts oder links, nach Umständen rochiren zu können.

Hat man nun auf die jetzt angezeigte Art den Endzweck erreicht, seinen Steinen eine vortheilhafte freye Stellung zu geben, so ist der Zeitpunct da, einen Angriffsplan zu entwerfen. Als allgemeine Richtschnur läßt sich hierbey folgendes angeben:

1) Muß man die Lage und Stellung des Gegners genau untersuchen, ob man keine schwache Seite, oder andere Fehler entdecken könne, welche den Angriff auf irgend einer Stelle als vortheilhaft bestimmten. Finden sich keine solche Blössen, so wage man

2) einen Scheinangriff auf eine stärkere Seite, wozu die Springer die besten Dienste leisten. Der Gegner wird hierdurch genöthigt, die angegriffene Seite zu vertheidigen, und entblößt dabey nicht selten andere Puncte, auf welchen man alsdann desto nachdrücklicher angreifen kann.

3) Ist es sehr nützlich, das Rochat des Gegners zu hindern. Dieß kann geschehen, entweder wenn man ihm eine Figur nimmt, welche der König allein unterstützte, oder, wenn man so Schach bietet, daß der König schlechterdings ausweichen muß, oder durch die Vorsetzung eines Steines eine eingesperrte Lage bekömmt. Kann man aber keine dieser Absichten durch Schachbieten erreichen, so ist dasselbe schädlich, und man warte einen bessern Zeitpunct dazu ab.

4) Suche man diejenigen Steine, welche man am wenigsten bey seinem Vorhaben zu brauchen gedenkt, gegen die des Feindes zu wechseln, welche der Ausführung des Planes am meisten hinderlich sind.

5) Gebe man sorgfältig darauf Acht, daß, wenn der Angriff mit verbundenen, von den Laufern und Thürmen unterstützten Bauern geschieht, (welches, hier beyläufig gesagt, die wahre Angriffs-Art ist), der Gegner nicht seine Bauern so in die unsrigen hinein ziehe, daß keiner mehr weiter ziehen kann. In diesem Falle opfere man lieber eine Figur für zwey, oder auch nur für einen Bauern auf, um den Angriff frey zu erhalten.

Da aber der Gegner ebenfalls seinen Angriffsplan gemacht hat, so ist es nöthig, diesem genau nachzuspüren, und ihm durch die rasche Ausführung des eigenen Planes so zuvor zu kommen, daß er mehr auf seine Vertheidigung als auf eigenen Angriff sehen muß. Hierzu wird erfordert:

1) Daß man seine eigenen Züge im voraus berechne.

2) Daß man gleichfalls die Züge des Gegners zu errathen suche. Sollte der Gegner anders ziehen, als ich es vermuthet habe, so ist es ein Merkmahl, entweder daß ich seinen Plan nicht genug kenne, oder, wenn ich mit der größten Aufmerksamkeit keinen andern entdecken kann, daß der Gegner meinen eigenen Plan nicht genug durchsieht, und ihm daher nicht gehörig entgegen arbeitet.

3) Daß man seine Angriffsstärke nicht allein in eine Gattung von Steinen setze; denn diese sucht der gut spielende Gegner zu wechseln, und der Angriff ist zu Ende.

4) Daß man keine Zeit unnütz verliere;

Dieß geschieht:

a) Wenn man einen Stein vorrückt, welchen der Gegner durch Vorziehung eines Bauern gleich wieder fortjagen kann.

b) wenn man einen Stein des Gegners angreift, der mir noch nicht gefährlich ist, und den der Gegner wohl ohnedieß weggezogen hätte, um ihm einen bessern Platz anzuweisen.

c) Wenn man ohne Nutzen Schach bietet.

d) Wenn man Stein um Stein wechselt, und dadurch dem Gegner ein freyes Spiel verschafft, da er doch vorher eine eingesperrte Lage hatte.

5) Daß man Zeit zu gewinnen suche.

Dieß wird bewerkstelligt:

a) Wenn man zur gehörigen Zeit Bauer um Bauer, und Figur um Figur wechselt.

b) Wenn man, anstatt einen angebothnen Bauern

zu nehmen, den Zug dazu benutzt, um einem Steine freyes Spiel zu verschaffen.

c) Wenn man die Benutzung eines Vortheiles, dessen man ohnehin gewiß genug ist, z. B. zwischen des Gegners König und meinem Thurme stünde sein Laufer, so lange als möglich aufschiebet, und die Zeit lieber dazu anwendet, andere Steine ins Spiel zu bringen, welche den entworfenen Plan desto kräftiger unterstützen.

d) Wenn man einen Zug macht, durch welchen man zwey Endzwecke zugleich beabsichtiget.

6) Daß man endlich, wenn der Angriffsplan dem Gegner schon verrathen worden ist, durch die dazu schon geordneten Figuren den Angriff so rasch, Schlag auf Schlag fortsetze, daß der Gegner nie Zeit gewinnen kann, sich wieder fest zu setzen, und offensiv gegen mich zu Werke zu gehen.

B. Theoretische Regeln über jede Gattung der Steine insbesondere.

Vom Könige.

1) Man muß den König oder die Königinn niemals der Gefahr eines doppelten oder Abzug-Schaches ausgesetzt lassen.

2) Es ist gefährlich, so lange die Königinn noch im Spiele ist, den König von seinem Bauer zu entblößen, oder ihn gar ins Spiel zu bringen; daher ist es

3) Sehr dienlich, wenn man mehrere verbundene Bauern auf der Königsseite hat, die feindliche Königinn und die Laufer zu wechseln. Alsdann kann der König mit seinen Bauern selbst ins Feld.

4) Gegen Ende des Spieles, wenn die mehresten Figuren schon gegen einander getauscht worden sind, ist der König einer der besten Steine, der hauptsächlich vorrücken muß.

5) Hat man schon rochirt, oder will, oder kann man es nicht mehr thun, so setzt man selten vor, wenn Schach geboten wird. Will man aber vorsetzen, so setze man wo möglich dieselbe Gattung von Steinen entgegen, nämlich der feindlichen Königinn, die eigene, dem Laufer wieder einen Laufer.

Von der Königinn.

1) Im Allgemeinen steht die Königinn auf der zweyten Linie des Schachbretes am besten, um die auf dieser Linie stehenden Bauern zu decken, jedoch muß sie dem Auszuge der übrigen Steine nicht im Wege stehen.

2) Man muß sich in Acht nehmen, einen Bauer, oder selbst eine Figur mit der Königinn zu nehmen, wenn sie durch diesen Zug sich zu weit entfernen sollte, um sie alsdenn zum Angriffe oder zur Vertheidigung brauchen zu können.

3) Wenn die feindliche Königinn den Angriff macht, muß man ihr jederzeit die eigene entgegen setzen.

4) Hat man den Angriff, so suche man zu berechnen, ob man nicht mit der Königinn einen doppelten Schach bieten, und nach Benutzung aller

daraus entspringenden Vortheile, sie im Nothfalle zu eigener Vertheidigung wieder zurückziehen könne.

Von den Laufern.

1) Die Laufer leisten die besten Dienste hinter den vorgerückten Bauern, welche den Angriff machen.
2) Man muß die Laufer auf die der Rochseite des feindlichen Königs entgegen gesetzte Seite zu bringen suchen, weil sie ihrem Gange zu Folge von da aus dem Könige am meisten gefährlich sind.
3) Der Laufer des Königs wird der Angriffslaufer genannt, weil er von der Farbe desjenigen Feldes ist, auf dem der feindliche König steht, und auch beym Rochiren auf die Thurmseite zu stehen kommt, und daher den ersten Angriff auf ihn machen kann. Man muß ihn also zu erhalten suchen, und ihn, ohne dadurch nicht auch einen andern Vortheil zu erhalten, nicht wechseln. Doch ist es nicht nöthig, so ängstlich auf dessen Erhaltung zu seyn, wenn man dadurch einen Zug verlieren müßte. Dem feindlichen Königslaufer, für uns der gefährliche, muß man immer den Laufer der Königinn entgegen setzen, und ihn dagegen tauschen, so oft als man Gelegenheit hat.

Von den Springern.

1) Man muß wo möglich, die Springer nicht eher heraus bringen, als bis der Bauer des Laufers vorgerückt sind.
2) Dienen die Springer am besten dazu, um ein doppeltes Schach zu geben, oder zwey Steine auf einmal anzugreifen.

3) benutze man sie hauptsächlich zu falschen Angriffen.
4) Sind sie auch sehr vortheilhaft bey wahren Angriffen zu benutzen, indem man mit ihnen den Feind so lange beschäftigt, bis man seine Steine dienlich gelagert hat.
5) Ein Springer, welcher, von einem Bauer unterstützt, schon auf feindlichen Boden Presto gefaßt hat, und von keinem Bauer mehr weggebracht werden kann, ist ein überaus nützlicher Stein zum Gewinn des Spieles.
6) Hat der Gegner seine Bauern so in die meinigen hinein gebracht, daß keiner mehr weiter ziehen kann, so sind die Springer besser als Laufer und Thürme, weil sie über die feindlichen Bauern wegspringen, und selbige rückwärts angreifen können.

Von den Thürmen.

1) Den Thürmen muß man freyen Auszug und wechselseitige Unterstützung zu verschaffen suchen. Man muß sie deshalb auf solche Linien setzen, auf denen die Bauern sie in ihrem Gange nicht mehr aufhalten.
2) Bringe man sie, wo möglich, eher als der Gegner in das feindliche Spiel.
3) Greift der Gegner einen solchen Thurm mit dem seinigen an, so ist es in den meisten Fällen besser, diesen mit dem andern Thurme zu unterstützen, als den feindlichen zu nehmen, weil sonst der feindliche Thurm Meister der Linie wird, auf welcher er steht, und ich den andern Thurm nur wieder mit Mühe ins Spiel bringen kann.

4) Obwohl die Thürme stärker zu seyn scheinen, als Laufer oder Springer, und es einzeln betrachtet, wohl auch wirklich sind, so werden wir in den praktischen Musterspielen doch Fälle sehen, wo man einen Thurm mit Vortheil für ein Pferd hingibt.

Von den Bauern.

1) Ogleich die Bauern die schwächsten Steine zu seyn scheinen, so bringt doch deren rechter Gebrauch gewiß den Gewinn der Parthie.
2) Mittelbauern erhalten zu können, ist von der größten Wichtigkeit. Unter ihnen versteht man die auf der Linie des Königs und der Königinn stehenden Bauern; besser ist es noch wenn man die auf der Linie der Laufer, besonders den des Königs Laufers mit ihnen verbinden kann.
3) Den feindlichen Bauer auf der Linie des Königs suche man zu bekommen.
4) Einen angebothenen Bauer muß man selten nehmen, sondern lieber nehmen lassen, wenn man jenen wieder mit einen Bauer nehmen kann, oder man ziehe seinen eigenen vor.
5) Die 2 Mittelbauern müssen nicht ohne Noth bis über das vierte Feld vorgerückt werden, sondern so lange da stehen bleiben, bis sie die feindlichen angreifen.
6) Ein Doppelbauer ist nur alsdann schädlich, wenn er keine Unterstützung von einem andern mehr zu erwarten hat.
7) Ein einzelner verlassener Bauer ist schädlich, wenn er kein Freybauer ist, denn in diesem Falle geht er meistens verloren; hat er aber die feind-

lichen Bauern schon passirt, so ist er nicht schädlich, und kann sogar sehr beschwerlich für den Gegner werden

8) Man muß öfters einen Bauer Preis geben, um alsdann einen andern zur Unterstützung vorrücken zu können.

Dritter Abschnitt.

Anmerkungen zu den vier praktischen Musterspielen.

A. Anmerkungen zum ersten Musterspiele.

Beyde Spieler ziehen auf den ersten Zug den Bauer des Königs zwey Schritt, und auf den zweyten den Laufer des Königs auf das vierte Feld des Laufers der Königinn.

1) Weiß würde sehr fehlen, wenn er anstatt den Königsbauer vorzurücken, den feindlichen Bauer genommen hätte, wie es Philidor macht, denn die mittlern Pions würden dadurch getrennt werden, auf folgende Art:

Schwarz.	Weiß.
	c 3 d 4 anstatt e 4 e 5
c 5 b 4 †	c 1 d 2
b 4 d 2 †	b 1 d 2
d 7 d 5	

Nun wäre weiß genöthigt zu nehmen, oder nehmen zu lassen, und er behielt in beyden Fällen einen getrennten Pion in der Mitte.

2) Weis setzt sehr gut den Laufer vor; denn würde er das Pferd vorsetzen, so wäre Laufer und Pferd gesperrt, so aber sind beyde frey, wenn die Laufer gewechselt werden.

3) Es ist eine allgemein anwendbare Regel den eigenen Laufer der Königinn gegen den feindlichen Königslaufer zu wechseln.

4) Weiß spielt das Pferd aus dem Grunde um bald rochen zu können; auch ist der Platz gut, denn f 3 darf es ohne Noth nicht gespielt werden, so lange der Lauferbauer noch zurück ist, um ihn nicht im Gange zu hindern. Jedoch leidet diese Regel oft eine Ausnahme.

5) Schwarz sucht durch diesen Zug die Mittelbauern des Gegners zu trennen.

6) Weiß nimmt ganz recht mit diesem Pion, um dadurch vier verbundene Bauern gegen zwey feindliche auf der Königsseite zu erhalten, welche stärker sind als zwey nicht unterstützte Mittelbauern. — Hat man einmal den Vortheil dieser Stellung erreicht, so muß man trachten, Königinn, Springer und Laufer zu wechseln, die Thürme hinter die verbundenen Bauern setzen, und dann mit diesen den Angriff zu machen. Der Gegner hat zwar in solchen Fällen gemeiniglich auch vier Pions gegen zwey, aber auf der Seite der Königinn, welche dem Könige bey ihrem Vorrücken nie so gefährlich werden können, als die

meinigen viere, die durch ihren Angriff den Kö=nig selbst in Gefahr bringen.

7) Weiß sucht mit Recht den feindlichen Laufer zu wechseln, weil er die Bauern am meisten im Fortgange hindert, und der Gegner kann dem Wechsel, ohne Züge zu verlieren, nicht wohl aus=weichen. Würde er aber seine Königinn b 6 spie=len, um das Pferd zu sperren, so zieht Weiß zu=erst c 3 a 4, und kann dann mit noch größerm Vortheile nehmen.

8) Schwarz ist nun gezwungen selbst zu wechseln, welches für Weiß sehr vortheilhaft ist; denn wenn man solche 4 verbundene Königspions hat, so ist es um desto leichter, sie vorzurücken, je weniger Figuren im Spiele sind.

9) Weiß nimmt besser mit der Königinn als mit dem Bauer, weil des Gegners Pferd dadurch gezwungen wird zurückzukehren; denn zöge Schwarz es auf d 3, so spielt Weiß den Laufer auf c 2, und das nun doppelt angegriffene Pferd wäre verloren — Wollte er es aber mit dem Bauer auf a 5 vertheidigen; so zöge Weiß a 2 a 3; das Pferd müßte dann erst auf a 6 zurück, und so ginge dann der Bauer auf a 5 verloren.

10) Dieser Thurm ist sehr gut gespielt, denn es ist eine Regel, wenn man solche verbundene Kö=nigsbauern hat, die Thürme hinter sie zu stellen, damit sie im Vorrücken vertheidiget bleiben. Soll=te aber eine Parthie gespielt werden, in welcher man nicht solche 4 verbundene Königsbauern ge=gen 2 feindliche hätte, und man daher die Stärke nicht auf vorrückende Pions setzte, so ist es besser

wenn die Thürme auf leere Linien gestellt werden, um leichter ins feindliche Spiel einzufallen.

11) Hätte Schwarz nicht Schach gegeben sondern seinen Bauer auf d 4 gezogen, so zöge Weiß die Königinn auf f 3.

12) Schwarz ziehet den König, damit Weiß mit dem Bauer auf f 7 nicht Schach dem Könige und Thurme geben kann.

13) Es ist zu bemerken, daß man solche 2 vorgerückte Pions nicht auf weiße Felder setze, wenn man einen weißen Laufer, oder auf schwarze Felder, wenn man einen schwarzen Laufer hat; denn hätte Weiß im gegenwärtigen Falle f 6 f 7 gezogen, so zöge Schwarz den Thurm auf e 7, und kein Bauer könnte weiter vorrücken; setzt er jetzt aber den Thurm auf f 7, so kann der weiße Laufer diesen angreifen. — Hätte man aber solche 2 Pions ohne Laufer, so darf keiner weiter vorrücken, ehe nicht der König bis zu seinen Bauern vorgekommen ist, wo er dann einen Laufer ersetzen kann.

14) Schwarz hat den ihm bestmöglichsten Zug gemacht, obwohl er den Thurm für den Laufer verliert; denn würde er Schach geben so ginge der weiße König h 2 und Schwarz kann dann den Zug auf f 7 mit dem Pion und also eine neue Dame nicht hindern.

15) Weiß muß nun mit seinem Könige zu seinen Pion, und mit dem Thurme den feindlichen König auf f 7 wegzubringen trachten.

16) Nimmt Schwarz nun den Thurm und macht eine Königinn, so gibt ihm der zweyte Thurm

auf g 7 matt. — Setzt er aber den Thurm auf g 8, so wechselt Weiß den Thurm; nimmt der schwarze König den Thurm, so gibt die neue Königinn matt, nimmt er aber den andern Thurm, und macht eine Königinn, so gibt der zweyte weiße Thurm auf f 8 matt. — Ziehet schwarz aber den Thurm weg um dem Könige Platz zu machen von e 8 auf h 8, so gibt Weiß Schach auf g 7 — er muß seinen König e 8 ziehen; nun gibt der weiße Pion f 7 wieder Schach, und so ist eine neue Königinn da, und in wenigen Zügen matt.

17) Nun hat Weiß wieder seine 4 verbundenen Königs-Pions gegen 2 feindliche; er darf also nur suchen die Figuren, so viel wie möglich zu wechseln, die Thürme hinter seine Pions setzen, und dann erst mit den 4 Pions den Angriff machen.

18) Hätte Schwarz diesen Königinn-Pion nur d 6 gezogen um die weiße Pions zu trennen, so müßte weiß mit seinem Laufer auf f 7 Schach geben, und dann, wenn der schwarze König nimmt, gibt die weiße Königinn auf b 3 wieder Schach, nimmt alsdann den Laufer, und hat dadurch einen Pion Gewinn.

19) Weiß hat nun nach den Nr. 17 angemerkten Regeln ein schöneres Spiel.

20) Hätte Schwarz nach Philidorischer Art d 7 d 6 um die Pions zu trennen gespielt, so müßte Weiß seine Königinn auf f 3 setzen, um den Springer und Laufer-Pion anzugreifen.

21) Dieß ist der einzige wahre Zug um eine vortheilhafte Stellung zu erhalten. Erstens darf

Schwarz ohne Verluſt eines Springers den Pion nicht nehmen. — Zweytens, wenn er zuerſt ſeinen Springer vertheidiget, und darnach den Pion nimmt, ſo kann Weiß den auf e 5 ſtehenden Pion mit den Königinn-Pion wieder nehmen, ohne Gefahr einen doppelten Bauern zu bekommen, wenn er den Laufer gegen Laufer wechſeln ſollte.

22) Weiß hat nun nach der Nro 17 angemerkten Regel ein ſchönes Spiel.

23) Weiß ſtehet nun gewiß beſſer, er kann gleich rochen, und ſeine Pions können nicht ohne Verluſt getrennt werden.

24) Nun iſt das nämliche Spiel wie es im Hauptſpiel bey den 6. Zug iſt.

25) Weiß ſtehet gewiß beſſer, hat einen Pion mehr, und wieder 4 verbundene Königs-Pions gegen 2 feindliche.

26) Dieſer Zug der Schwarzen iſt gegen alle Regel und ſehr ſchlecht; denn in keinem Falle ſoll man einen Stein vor den Königs oder Königinn Pion hinſtellen, weil dadurch alle übrige Figuren geſperrt werden, und weil man unendlich viele Züge verliert, bis man die Figuren wieder frey bringt; vor jeden andern Pion kann man einen Stein ſtellen; es iſt nicht ſo ſchädlich und ſehr oft nothwendig.

27) Hätte aber Schwarz ſtatt ſeinen Laufer zurückzuziehen, gleich den Pion mit dem Pferde genommen, ſo dürfte Weiß nicht gleich ſeinen Laufer nehmen, ſondern er müßte zuerſt die Königinn f3 ſpie-

len, um dem Schach der schwarzen Königinn auszuweichen, er gewinnt doch noch eine Figur.

28) Weiß steht nun gewiß besser, denn Schwarz kann ohne Verlust nicht davon kommen; ziehet er die Königinn auf c 5, um auch den Laufer anzugreifen, so gehet die weiße Königinn auf b 3, dann ist der schwarze Springer und Laufer-Pion doppelt angegriffen.

29) Weiß spielt nach der Regel den Königinn-Pion 2 Schritt, um die Bauern in die Mitte zu bringen. Nur darf er, wenn der schwarze den Pion nimmt nicht gleich wieder nehmen, sondern muß zuerst mit dem Laufer auf f 7 Schach geben, dann behält er doch 4 Pion gegen 2 auf der Königseite.

30) Weiß gibt besser auf gegenwärtigem Felde als auf d 5 Schach, weil die Königinn jetzt wieder in ihr Spiel zurück kann. — Überhaupt ist hierbey zu bemerken, daß man die Königinn anfänglich nicht ins Spiel bringen müsse, und sollte man, wie in diesem Falle dazu genöthigt seyn, so muß man sie auch gleich wieder in ihr Spiel zurückziehen.

31) Schwarz ziehet seinen Thurm, damit er darnach seinen Bauern vorrücken kann, um den feindlichen Königs-Bauern zu wechseln, Weiß muß diesen durch den Zug des Laufer-Pions zuvorzukommen suchen.

32) Weiß stehet nach der schon mehrmal bemerkten Regel gewiß besser, indem er seine 4 verbundenen Königs-Pions gegen 2 hat.

33) Weiß stehet viel besser, hat einen Pion mehr und wieder seine verbundenen Königs-Pions; er

darf jetzt nur suchen die vorkommenden Figuren zu wechseln, und dann mit seinen Pions den Angriff machen.

34) Weiß muß jetzt trachten zu rochen, und mit seinen Mittel-Bauern nicht eher vom vierten Felde weiter gehen, bis sie durch einen feindlichen Pion angegriffen werden, welches geschehen muß, wenn der Gegner seine Figuren frey spielen will.

35) Sehet Anmerkung 34 —

36) Weiß stehet mit einem Bauern Gewinn und durch den Verlust des Rochats des feindlichen Königs gewiß besser — Weiß hätte in diesem Falle anstatt das feindliche Pferd zu nehmen auch nach der Regel den Königinn-Pion 2 Schritte ziehen können; nimmt der Schwarze den Königinn-Pion, so gibt die Königinn Schach und gewinnt den Laufer. — Zöge er aber den Laufer auf b 6, so nimmt der weiße den Pion auf e 5 und nimmt schwarz wieder, so gibt die Königinn wieder Schach und gewinnt den Pion.

37) Siehe Anmerkung 34.

38) Weiß mit einen Pion Gewinn, und Verhinderung des Rochats des Feindes, stehet gewiß besser.

39) Weiß stehet mit Gewinn einer Figur gewiß besser. —

40) Dieser Zug des Schwarzen ist gewiß einer der besten zur Vertheidigung der ersten Parthie. Der Weiße wird durch diesen Zug, das ganze Spiel hindurch (wenn der schwarze keinen Hauptfehler begeht) verhindert, die Pions in die Mitte bringen zu können; er muß also suchen, bald zu

rochen und den Pion des Königslaufers auszuwechseln, damit der gerochte Thurm frey ist. Um aber den Thurm frey zu machen, muß er sein Pferd auf f 3, meistentheils, da es nicht vorwärts kann, auf h 2 setzen, und den Königinnlaufer auf e 3 dem feindlichen Königslaufer entgegen stellen; wechselt der Gegner, so ist der Entzweck, den Thurm frey zu machen schon erreicht, obwohl dadurch ein doppelter Pion entsteht, welche aber in der Mitte, wenn sie nur mit andern Pions verbunden sind, nichts schaden, oft sogar nützlich sind. Sollte der Gegner aber den entgegengesetzten Laufer nicht wechseln, so nimmt man selbst, und rückt dann den Laufer-Pion vor, und läßt ihn durch den feindlichen Königs-Pion nehmen oder nimmt jenen selbst, so bekommt der Weiße wieder ein schönes Spiel. — Trachtet aber der Schwarze durch Wegbringung des Pions des Königslaufers ebenfalls seinen Thurm frey zu bringen, (welches der Weiße nicht hindern kann) und beobachtet die nämliche Regel des Weißen, so ist die Parthie gewiß Remise, und also die wahre Vertheidigung der ersten Parthie.

41) Der Weiße muß gegen die Regel das Pferd f 3 spielen, denn würde er es im gegenwärtigen Falle auf e 2 setzen, so verlöre er wenigstens einen Pion z. B.

Weiß	Schwarz
g 1 e 2	c 5 f 2 †
e 1 f 2	e 7 c 5 †
d 2 d 4	c 5 c 4

42) Diese Bauern werden beyderseits gezogen um die Laufer zu verhindern, die Springer in ihrem Gange aufzuhalten.

43) Dieser Zug geschiehet, entweder um dadurch die Bauern in die Mitte zu bringen, oder um seinen Königslaufer umzutauschen.

44) Dieß Spiel stehet gewiß ganz gleich; beyde müssen jetzt ihr Königspferd wegbringen, und ihren Lauferpion auswechseln, welcher dieß unterläßt, hat einen Nachtheil.

45) Durch diesen Zug ist Weiß genöthiget seinen Springer gegen die Regel vor den Lauferpion zu spielen, allein er muß trachten, ihn bald wieder wegzubringen.

46) Dadurch verhindert der Schwarze, daß der Weiße seinen Königinnpion nicht 2 Schritt ziehen kann.

47) Diese Bauern werden gezogen, damit die Laufer die Springer nicht sperren oder gar noch die Rochseite zerreißen können.

48) Wenn der Weiße (da er dem Wechsel nicht ausweichen kann,) hier im gegenwärtigen Falle statt selbst zu nehmen, wie es am öftersten bey angetragenen Wechsel nothwendig ist, den Laufer mit dem Pferd vertheidiget, so gewinnt er einen Zug, da hierdurch eine Figur mehr ins Spiel kommt.

49) Da der Schwarze nicht wechseln wollte, so muß Weiß selbst nehmen, indem der Laufer für ihn ohne dieß von keiner solchen Wichtigkeit mehr ist, weil der Gegner seinen Laufer dem weißen schon entgegen gesetzt hat, und durch das Wech-

seln dem Springer Platz gemacht wird, und dieser also leichter ins feindliche Spiel eindringen kann.

50) Die Spiele stehen gleich, nur muß der Weiße noch trachten, den Bauern des Königslaufer auszutauschen.

51) Weiß stehet gewiß besser, es hat die Mittel-Bauern, mehr Figuren thätig, und kann rochen.

52) Sehet Nro 51. —

53) Weiß hätte zwar seine Königinn auf f 3 setzen können, um mit einen Angriff auf f 7 zu drohen; allein es ist hier besser, denn ohne Noth muß man niemahls einen Stein vor den Laufer-Pion stellen, damit er im Vorrücken zur Austauschung nicht gehindert werde.

54) Hätte der Schwarze anstatt seine Königinn zurückzuziehen mit seinem Laufer Schach gegeben, so müßte Weiß mit der Königinn nehmen, und gewönne dadurch eine Figur.

55) Die Weißen haben nun gewiß mehr Züge gegen die Schwarzen, als diese gegen jene, und stehen also etwas vortheilhafter.

56) Schwarz hätte besser die Königinn auf f 6 gespielt.

57) Wenn der Schwarze mit der Königinn den Pion gleich nähme, so verlöre er den Laufer, denn der Weiße gibt zuerst mit dem Thurme Schach der Königinn und nimmt dann erst den Laufer. — Auch Weiß hätte hier den Vortheil aus der Hand gelassen, wenn es anstatt den Laufer anzugreifen, gerocht hätte, denn er würde die Pions nicht mehr in die Mitte gebracht haben.

58) Der Schwarze konnte seinen Pion auf f 7 mit dem Springer nicht vertheidigen, denn der weiße Laufer nimmt ihn doch; nimmt alsdann das Pferd den Laufer, so nimmt der Thurm wieder, und greift wieder mehrere Pions an; denn der König darf nicht nehmen, sonst ist Schach König und Königinn.

59) Hätte Schwarz anstatt das Pferd vorzusetzen mit seinem Könige den weißen Thurn bedrohet, so kann der Weiße entweder das Pferd mit dem Thurme nehmen, und gewinnt dann auch noch mit seiner Königinn einen Pion und Thurm, oder er hätte auch mit seinem Springer auf g 5 Schach der Königinn geben können, welche dadurch verloren ginge. Denn geht Schwarz mit der Königinn weg, so gibt der weiße Thurm auf f 7 matt.

60) Nun stehet Weiß gewiß besser; er hat einen stärkern Angriff, sein König stehet sicher, und der Schwarze stehet in Gefahr eine Figur zu verlieren.

B. Anmerkungen zum zweyten Musterspiele.

Das zweyte Musterspiel ist jenes, wenn beyde Spieler beym ersten Zuge den Königspion 2 Schritt ziehen, auf den zweyten Zug aber nur der Erstziehende seinen Königslaufer auf die Linie des Königinn Laufers setzt,

der Gegner aber einen andern Stein, was immer für einen nur nicht den Königslaufer spielt.

1) Die Weißen hätten noch 3 andere Züge gehabt, als: d 2 d 4 — d 2 d 3 — d 1 e 2 — Gegenwärtigen Zug aber halte ich für sehr gut, weil meistens dadurch eine sehr interessante Parthie entsteht, und der Schwarze, wenn er nur einen kleinen Fehler macht, sich in dieser Parthie wegen diesem Zuge nicht mehr erhohlen kann. Der Schwarze hat überhaupt jetzt nur unter zwey Zügen zu wählen; er muß entweder Königsbauern für Königsbauern wechseln (welches auch sein bester Zug ist) oder seinen Königsbauern vertheidigen (dieß werden unter 100 Spielern gewiß 90 thun, indem niemand seinen Königspion gerne verliert.) Würde er keins von beyden thun, so nehme Weiß den schwarzen Bauern mit dem Pferde, greift dadurch den schwarzen Pion f 7 schon zweymal an, und droht nunmehr der Königinn und dem Thurme. Vertheidiget der Schwarze aber seinen Königspion welches auf 4 Arten geschehen kann, so verliert er auch gewiß die Parthie. Er kann also nichts anders thun, als Königspion um Königspion nehmen.

2) Dieß ist für den schwarzen ein nothwendiger Zug, da er den Bauer nicht anders vertheidigen kann; denn wollte er mit der Königinn e 7 spielen, so vertheidiget sie doch nichts gegen 2 Figuren.

3) Weiß kann ohne alle Gefahr dieß Pferd opfern, um des Gegners Spiel zu zerreißen und den König ins Feld zu locken. Dieß hier ist unter al-

len Aufopferungen eines Steins die sicherste, nur muß Weiß jetzt trachten den feindlichen König heraus, und die übrigen Figuren eingeschlossen zu behalten, auch muß er, da er eine Figur weniger hat, dem Wechseln ausweichen, bis er die Figur wieder eingebracht hat.

4) Der schwarze König muß heraus, sonst würde eine Figur verloren gehen.

5) Da der Schwarze seinen Königspion nicht mehr vertheidigen kann, so will er sein Pferd noch einmahl beschützen.

6) Nach der gewöhnlichen Regel hätte Weiß mit dem Pion nehmen sollen, um 4 Pions gegen 2 auf der Königsseite zu bekommen; allein hier nahm er sehr gut mit dem Laufer, weil der Schwarze seine Königinn ziehen muß, und der Weiße dann einen Abzugschach hat. Dieß sind überhaupt die gefährlichsten Züge, und es ist daher öfters besser, ein Abzug oder verdecktes Schach vorzubereiten, als ein wirkliches Schach zu geben, weil der abziehende Stein meistentheils etwas rauben kann, wie es hier der Fall ist.

7) Weiß spielt gut, daß er das Pferd nimmt und nicht den Pion und Thurm, was er auch thun könnte, obwohl der Thurm einzeln betrachtet besser ist als ein Pferd; allein der Thurm steht, den weißen Figuren unschädlich, noch eingeschlossen, das Pferd aber ist schon thätig, und durch seinen Verlust verliert auch das andere Pferd eine Unterstützung. Die Lage des Spiels bestimmt also den Werth der Steine.

8) Da der Weiße seine geopferte Figur schon ein-

gebracht, und er überdieß schon 2 Pions mehr hat, so wechselt er nun mit Recht selbst.

9) Wollte der Weiße mit der Königinn Schach geben, und die Königinn wechseln, so würde er in diesem gegenwärtigen Falle, da er schon 3 Pions mehr hat, doch gewinnen, nur müßte er erst seine Thürme thätig machen, indem die 2 Laufer allein nichts ausrichten könnten. Allein wenn man einen solchen Angriff hat, wo der feindliche König von seine Figuren verlassen allein im Felde ist, und wo die eigene Königinn eine Figur zur Unterstützung hat, so wechselt man die Königinn nicht gerne; denn es gehört in einem solchen Falle nur eine mittelmäßige Aufmerksamkeit dazu, um den König Matt zu machen.

10) Wäre der schwarze König e 7 gegangen, so hätte der Weiße durch den Abzugschach den Pion auf g 7 und den Thurm bekommen, und hätte also 4 Pions und einen Thurm mehr.

11) Der Schwarze durfte mit der Königinn den Pion nicht nehmen, sonst würde er sie durch den Laufer auf f 3 verloren haben.

12) Der Weiße, da er eine Figur weniger hat, kann nicht mit dem Laufer nehmen.

13) Da die schwarzen Figuren alle hinlänglich vertheidiget sind, und der Weiße noch dem Wechsel ausweichen muß, so sucht er lieber noch seine Thürme thätig zu machen, indem der Schwarze ohne dieß nichts unternehmen kann. Der Weiße rocht sehr gut auf die Königinnseite, weil hierdurch der Thurm gleich zum Angriff kommt, was

nicht geschehen wäre, wenn er anders gerocht haben würde.

14) Der Weiße hätte auch seinen 2ten Thurm thätig machen können, allein da er wegen dem feindlichen Laufer doch nicht gleich matt geben kann, so nimmt er lieber noch diesen Thurm.

15) Hätte Schwarz f6 gezogen, so hätte das weiße Pferd auf e 4 Schach König und Königinn gegeben.

16) Weiß darf nicht tauschen, bevor er nicht eine Figur oder 3 Pions für seine verlorne Figur zurück erhält, er kann daher jetzt den Laufer nicht herausziehen.

17) Der Schwarze zieht den König, damit der weiße Pion nicht Schach König und Pferd geben kann.

18) Der Weiße hätte nicht gut gethan den schwarzen Pion auf e 5 zu nehmen; denn Schwarz hätte das Pferd gewechselt, ihm dadurch einen doppelten Bauer gemacht, und Weiß erhielte nur 2 Bauern für eine Figur, anstatt daß er jetzt 3 bekommt.

19) Hätte Weiß mit dem Königinn-Pion genommen, so würde er zwar 4 verbundene Pions gegen 2 erhalten haben, allein so bekommt er gar 5 verbundene gegen 2, und der König des Feindes ist noch auf dieser Seite. — Der Schwarze im Vortheil einer Figur mehr, wird die Königinn wechseln, das schadet dem Weißen aber nichts, denn wenn man 3 Freybauern für eine Figur hat, so darf man dem Wechsel nicht mehr ausweichen, nur muß man sehr Acht haben, daß

diese Pions nicht getrennt werden, und daß keiner von ihnen verloren gehet, denn die Stärke der Parthie beruht auf diese Pions.

20) Wenn die Königinn schon getauscht worden ist, so wird das Rochat minder nothwendig, und der König kann in solchen Fällen selbst zu seinen Pions.

21) Der Weiße steht gewiß besser.

22) Weiß steht besser, da er einen Pion wenigstens gewinnen muß.

23) Würde der Schwarze den Pion d 6 auf d 5 gespielt haben, so würde der Weiße mit dem Königspion nehmen, und nähme der Schwarze mit dem Pferd wieder, so opfert der Weiße sein Pferd auf f 7 auf. Siehe den 6ten Zug des Hauptspieles und die 3te Anmerkung.

24) Hätte Schwarz anstatt den Königspion zu nehmen die Königinn e 7 gespielt, so müßte der weiße Laufer auf c 8 gehen, vertheidiget der Schwarze nun seinen Springer-Bauern, so beschützt auch der Weiße seinen Königspion, und behält also immer einen mehr.

25) Hätte der Schwarze seine Königinn auf h 4 gezogen, so spielt Weiß g 3, und gewinnt eine Figur.

26) Durch diesen Zug muß Weiß allezeit etwas gewinnen, er droht matt, und greift den Springer Pion zweyfach an. Will der Schwarze mit der Königinn den Pion vertheidigen und zugleich dem Könige Platz machen, so verliert er noch mehr.

27) Weiß könnte den Thurm nehmen, wenn er aber mit dem Laufer Schach gibt auf f 7, so

muß der König d 7; der Laufer gibt alsdann Schach König und Königinn, und ein Thurm geht auch noch verloren.

28) Der Schwarze zieht sehr schlecht, denn vor alle andere Pions, nur nicht vor die Pions des Königs und der Königinn (wenn diese noch nicht gezogen worden sind) darf man einen Stein setzen. Setzet man aber vor diese 2 einen Stein, so bleibt das ganze Spiel gesperrt.

29) Der Schwarze, da er einmahl fehlerhaft gespielt hat, und ihm der Matt droht, kann nichts bessers thun als rochen.

30) Beyde Spiele stehen gewiß ganz gleich, und wenn kein Fehler von einer Seite gemacht wird, muß es remis werden. Keiner kann mit Vortheil angreifen; und der, welcher in einem solchen Falle den ersten Angriff forcirt, verliert gewiß die Parthie.

31) Der Weiße macht eine Aufopferung, die mit 100 Spielern gerathen wird, aber bey einer guten Vertheidigung Verlust nach sich ziehet.

32) Schwarz ziehet den König ganz recht auf dieses Feld. Er kann bey diesem Zuge leicht fehlen; würde er den Pion vorsetzen, so nimmt die weiße Königinn den Pion auf d 5, gibt Schach König und Königinn, gewinnt das Pferd zurück, und hat 2 Pion mehr. Hätte er den König auf ein schwarzes Feld gezogen, so nähme der Weiße mit seinem Laufer den Pion, und das Pferd ist verloren, weil die Königinn auf e 5 matt droht.

33) Weiß scheint unstreitig, obwohl es eine Figur

weniger hat, beſſer zu ſtehen. Es hat 2 Pions für eine Figur, und die Königinn ſperrt 4 feindliche Figuren, auch droht er den 3ten Pion zu nehmen. Schwarz hat wirklich um ſich zu retten nur einen Zug, den freylich ein wenig geübter Spieler nicht leicht erräth. Er muß trachten, da er eine Figur nur gegen 2 Pion, (die noch keine Figur Anfangs des Spiels erſetzen) vor hat, die Königinn zu wechſeln, und zugleich ſeine Figuren frey zu machen.

34) Durch dieſen Zug ſtellt Schwarz die Königinn zum Tauſch hin, und droht zugleich auf den Abzug = Schach matt zu geben. Wechſelt der Weiſſe, ſo hat Schwarz alle ſeine Figuren dadurch frey, eine mehr, und muß alſo gewinnen.

35) Der Weiße will noch nicht wechſeln, dadurch aber rettet er ſein Spiel doch nicht.

36) Der Weiße durfte den Thurm, wegen dem ihm alsdann drohenden Matt nicht nehmen.

37) Schwarz macht einen fehlerhaften Zug, allein der Fehler zeigt ſich erſt im 11ten oder 12ten Zuge. Selten kann ein Spieler dieſe Parthie gehörig vertheidigen, denn Weiß, wenn er nicht achtſam ſpielt, verliert eine Figur.

38) Hätte Schwarz Schach König und Königinn gegeben, ſo nimmt das Pferd des Weißen die ſchwarze Königinn zuerſt und dann den Laufer.

39) Da der Weiße für ſeine verlorne Figur das Pferd wieder bekommt, indem es ihm nicht entwiſchen kann, ſo raubt er unterdeſſen einige Pions.

40) Dieſen Zug macht der Weiße ſehr gut, und

wird ihm auch die Parthie gewinnen; denn nimmt die Königinn den Springer-Pion auf b 2, so entfernt sie sich gegen alle Regel von ihrem Spiele, da sie doch nothwendig zur Vertheidigung wäre.

41) Der Schwarze war nothgedrungen so zu spielen, um nicht im zweyten Zuge matt zu seyn.

42) Wäre der schwarze König auf d 6 gegangen, so gibt Weiß mit den schwarzen Laufer auf f 4 Schach, und die Fortsetzung wäre wie jetzt, denn der König des Schwarzen müßte auch auf c 6.

43) Da der Schwarze alle seine Figuren eingeschlossen und unthätig hat, so setzt sich der Weiße nur auf einen Schach.

44) Durch diesen Zug will der Schwarze dem Feinde seinen Königslaufer mit Gewalt abwechseln, oder wenn er ihn zurück ziehet, ihm einen Zug verlieren machen.

45) Schwarz darf den Bauer nicht vorsetzen, sonst nimmt die Königinn den Königsbauer, und greift Thurm und Pferd an. — Sollte er dennoch so spielen, so sehe man hier die Folge:

Weiß	Schwarz
d 1 h 5	g 7 g 6
h 5 e 5	d 8 e 7
e 5 h 8	e 7 e 4 †
g 1 e 2	e 4 g 2
h 8 h 7 †	f 8 g 7
h 1 g 1	Nun steht gewiß Weiß besser.

46) Hätte Schwarz den weißen Bauer mit dem seinigen genommen, so würde Weiß nicht das Pferd nehmen (obwohl es auch gut wäre) sondern den Pion mit Pion.

47) Und so bekommt Weiß nicht allein seine Figur mit Gewinn einiger Pions zurück, sondern behält noch immer den Angriff, gegen welchen sich der Gegner ohne noch größern Verlust nicht wird retten können.

48) Ist ganz die Lage des ersten Musterspieles.

49) Würde Schwarz anstatt seinen Springer, seinen Laufer gespielt haben, so haben wir schon den Fall in der ersten Parthie gehabt. — Überhaupt wenn die Königinn von den Schwarzen auf den zweyten Zug herausgezogen wird, wo es immer hin seyn mag, so entstehen meistens Fälle, die wir in der ersten Musterparthie genugsam durchgegangen sind.

50 Hätte Schwarz den Königspion genommen, so würde er eine schlechtere Stellung haben.

51) Wenn Weiß anstatt Schach zu geben den Laufer zurück auf h 3 gezogen hätte, so würde er den Vortheil des ersten Zugs und der Stellung verloren haben, denn der Schwarze bemächtigte sich sogleich der Mitte durch Vorziehung seines Königsbauers.

52) Hätte Schwarz den Springer mit Springer genommen, so nimmt die weiße Königinn wieder; gäbe er dann Schach mit der Königinn, so muß Weiß die Königinn und nicht den Laufer vorsetzen. — Hätte aber Schwarz sein Pferd mit dem Pion vertheidiget, so müßte Weiß den Springer mit Springer nehmen, und dann mit der Königinn auf h 5 Schach geben, wodurch er wieder einen Pion gewinnt.

53) Weiß hat einen Pion mehr, und eine gute

Stellung, der Schwarze hat ein gebrochenes Spiel, und wenn er nicht sehr behutsam ist, verliert er auch noch seinen Laufer.

C. Anmerkungen zum dritten Musterspiele.

Das dritte Musterspiel entsteht, wenn beyde Spieler zwar auf ihren ersten Zug den Königspion 2 Schritt ziehen, dann aber der Erstziehende beym zweyten Zuge das Königspferd auf das Lauferfeld, und nicht wie in den vorgehenden Musterspielen den Königslaufer spielte. — Loli und seine Anhänger halten diesen Pferdzug für sehr gut. — Philidor hingegen erklärt ihn für fehlerhaft, und ganz gegen die Regel gespielt, weil dieses vorgerückte Pferd den Lauferpion im Gange hindert. — Meiner Meinung nach schadet er gar nichts; denn die Erfahrung und lange Übung im Schachspiele lehrten mich, daß man durch diesen Sprung bey mindester Unachtsamkeit des Gegners viel gewinnen, und bey größter Achtsamkeit desselben nichts verlieren kann.

1) Den Zug der Schwarzen hält Philidor für sehr gut, und spielt dann Gambit in der Rückhand, worin ich aber gar nicht mit ihm einverstanden bin. Ich werde auch das Fehlerhafte davon zeigen.

2) Weiß spielt diesen Bauer so weit, um darnach Königinn und Thurm mit dem Pferde attakiren zu können.

3) Weiß hätte anstatt diesen Zug mit seinem Pferde

den Thurmbauern auf h 7 nehmen sollen, und er würde die Parthie gewinnen. Man sehe darüber die Veränderung.

4) Schwarz hatte jetzt keinen bessern Zug um seinen Königspion zu decken, da ihm der Pion auf f 7 ohne dieß gewiß ist.

5) Anstatt dieses Schach zu geben, welches den Verlust der Parthie nach sich ziehen wird, hätte Weiß besser gethan den weißen Laufer c 4 zu spielen um hernach damit die schwarze Königinn zu nehmen, wenn der Gegner wechseln sollte. Er würde gewiß ein gleich starkes Spiel gehabt haben, obwohl er beym zweyten Zuge den Pferdsprung gemacht hat. — Noch besser aber hätte er (wie ich Anmerkung 3 sagte) gethan, wenn er den Thurmpion früher genommen hätte.

6) Auf d 1 dürfte der Weiße seinen König nicht spielen, denn Schwarz gäbe Schach mit dem Laufer auf g 4; setzte er den Laufer vor, so gäbe die Königinn d 3 matt — setzte er den Bauer vor, so nähme Schwarz den Bauer mit seinen Bauer, darauf hat er Abzug-Schach und matt.

7) Schwarz nimmt den Thurm nicht, weil er dessen gewiß ist, und so durch seinen Pferdsprung einen starken Zug gewinnt, indem die Königinn, und sogar der König selbst in Gefahr kommt, wenn der Weiße keinen Platz für den König macht.

8) Und so hat Schwarz gewiß ein schönes Spiel, weil der Weiße 2 mahl in dieser Parthie sehr gefehlt hat, beym 7ten und 14ten Zug.

9) Wäre der schwarze König auf e 7 gegangen, so gibt der Weiße mit dem Laufer dem Könige und der Königinn Schach.

10) So geht eine Figur verloren, und der Weiße hat ein sehr gutes Spiel.

11) Und so hat der Weiße einen Pion mehr, und eine sehr gute Lage.

12) Wenn Schwarz anstatt diesen Zug f 7 f 5, wie es im Hauptspiele geschehen war, gespielt hätte, so wäre es sehr fehlerhaft. Man sehe die Veränderung.

13) In dieser Stellung stehen die Spiele wieder gleich, und der Pferdzug beym zweyten Zuge hat nichts geschadet.

14) Weiß hätte nicht gut gethan für seinen Königslaufer des Gegners Pferd zu nehmen, weil dadurch der Schwarze die schönste Gelegenheit bekäme auf die Königinnseite zu rochen, wo er ohnehin seine verbundenen Pions hat.

15) Schwarz darf den Bauern nicht vorsetzen, sonst würde er den Thurm verlieren, wenn Weiß auf e 5 Schach gäbe. Auch durfte er den König nicht e 7 spielen, weil Weiß ebenfalls mit der Königinn auf e 5 Schach gäbe, und gleich matt machte.

16) Schwarz will die Königinn wechseln, weil er eine Figur vor hat. Würde er aber anstatt mit der Königinn mit dem Bauer genommen haben, so müßte Weiß eben so spielen wie jetzt.

17) So geht die Königinn verloren, und damit die Parthie.

18) Hätte Schwarz aber anstatt vorzusetzen, den

König d 7 gespielt, so müßte Weiß mit dem Pferde den Laufer nehmen und Schach geben, und dann den Laufer zurück auf b 3 ziehen; hierdurch gewönne Weiß einen Bauer.

19) Und so hat Weiß einen Bauer zum Gewinn, und steht sehr gut.

20) So stehen die Spiele wieder ziemlich gleich, und ist also kein Nachtheil durch den Springersprung beym zweyten Zuge entstanden.

21) Anstatt diesem Pferdzuge hätte Schwarz seine Königinn auf e 7 spielen sollen, dadurch entstünde ganz die Parthie, welche wir schon in dem ersten Musterspiele zu spielen gewiesen haben. Der Weiße könnte niemals mehr die Bauern in die Mitte bringen, und müßte also trachten, bald zu rochen, und dann seinen Königslauferpion aus dem Spiele zu bringen, um dem Thurme freyes Spiel zu machen. Aber auch Schwarz müßte so spielen, und so würde es immer Parthie remise werden.

22) So hat Weiß ebenfalls keinen Nachtheil von seinem Pferdzuge.

D. Anmerkungen.

zum vierten Musterspiele oder dem sogenannten Gambit.

Das Gambit, welches ich zum vierten Musterspiele annehme, entsteht dadurch: Wenn der Zuerstspielende

beym zweyten Zuge (versteht sich nachdem beyde Spieler beym ersten Zuge den Königspion 2 Schritte gezogen habe) den Bauer des Königslaufers 2 Schritt ziehet, und ihn umsonst nehmen läßt.

Die Gambitspiele (der Ursprung dieser Benennung ist uns ganz unbekannt), sind die interessantesten, unterhaltendsten und witzigsten Spiele. Sie dauern gewöhnlich nicht lange, denn der Gambitspieler (das ist der, welcher beym zweyten Zuge den Lauferpion umsonst nehmen läßt) verliert oder gewinnt bald; denn der Angriff seinerseits muß so rasch geschehen, daß der Gambitvertheidiger sein Spiel gar nicht entwickeln kann, und daher bey dem Besitze aller seiner Figuren, die aber noch unthätig eingeschlossen stehen, matt wird; verliert aber der Gambitspieler den Angriff, und läßt den Gegner Zeit nur eine oder zwey Figuren thätig zu machen, so ist er auch selbst verloren; denn er hat, um einen solchen lebhaften Angriff zu bekommen, einen oder auch mehrere Steine aufopfern müssen.

Große und berühmte Schachkünstler, als Philidor glauben fest, daß der Gambitspieler, wegen seiner guten Stellung der Steine, die alle in Thätigkeit sind, und wegen der Eingeschlossenheit der Figuren des Gegners, gewinnen müsse. Ich stimme dieser Meinung nicht bey. Es ist wahr, unter 100 Schachspielern ist kaum einer zu finden, der die gehörige Vertheidigung versteht, daher geschiehet es sehr häufig, daß einer, der nur mittelmäßig den Gambit zu spielen weiß, (denn es ist auch eine Kunst ihn fein spielen zu können) über einen stärkeren Spieler als er ist, im Gambitspiele Sieger wird, wenn er ihm auch in ordinären Parthien nichts abgewinnen kann. —

Allein ich bin überzeugt daß doch eine Vertheidigung möglich ist, und diese werde ich in der vierten Tabelle zeigen.

Der Gambitspieler hat nachstehende Regeln zu beobachten:

1) Die Erfahrung zeigt, daß für den, welcher Gambit gibt, der Bauer und Laufer des Königs, noch mehr aber die Königinn die wichtigsten Steine sind. Diese muß er sorgfältig zu erhalten suchen, besonders aber die Königinn. Doch gibt es Ausnahmen, wie es die Musterspiele zeigen werden.

2) Muß er beym Angriffe keinen Zug versäumen, und dadurch dem feindlichen Könige Zeit lassen sich zu verbergen; dahero geht sein Augenmerk vorzüglich darauf, auf alle mögliche Art das Rochat zu hindern, und sollte es auch manchmal eine Figur kosten.

3) Das eigene Rochat muß man bald besorgen.

4) Suche man die feindlichen Bauern auf der Königsseite bald zu trennen, wenn auch der eigene König dadurch entblößt wird, weil sonst der Angriff bald zu Ende ist, indem der Thurm unbrauchbar bleibt.

Der Gambitvertheidiger beobachte folgendes:

1) Er suche sorgfältig Stein um Stein, besonders aber den Königslaufer und Königsbauer des Feindes zu tauschen.

2) Setze er bey jeder Gelegenheit seine Königinn der feindlichen entgegen.

3) Sey er bedacht sein Rochat zu besorgen.

4) Sollte der Gambitspieler viel aufopfern um einen desto stärkern Angriff zu erhalten, so mache er sich auch nichts daraus, wieder etwas zu verlieren, um nur ein freyeres Spiel zu bekommen, sonst lauft er Gefahr durch die eingesperrte Lage matt zu werden.

5) Hüte man sich so viel als möglich, den König zu weit vorzurücken, um vielleicht eine Figur zu vertheidigen.

Die Gambitpartie läßt sich wieder, nach den verschiedenen Gegenzügen, in 3 verschiedene Classen abtheilen:

a) Wenn der angebothene Gambitbauer nicht genommen wird.

b) Wenn er zwar genommen, aber nicht mit dem Springerpion vertheidiget, sondern wieder Preis gegeben wird, in der Meinung daß man schon Ersatz dafür habe.

c) Wenn er genommen und auch mit dem Springerpion vertheidigt wird, welches geschehen muß, wenn man gegen den Gambitspieler gewinnen will. — Bey den ersten 2 Fällen bleibt der Vortheil auf Seite des Gambitspielers; denn meistens lösen sich solche Gambitspiele in ordinäre Spiele auf, und der welcher Gambit spielen wollte, hat gewöhnlich ein freyes Spiel. Besonders hat er den Vortheil, daß sein Thurm schon thätig ist, und er nebst den Mittelbauern auch 2 gegen 3 auf der Königsseite hat.

2) Zu wahrer Vertheidigung des Gambits ist es nothwendig, den angebothenen Gambitpion zu nehmen, und dann seinen nun vorgerückten Bauer

im folgenden Zuge mit diesem Pferdpion zu beschützen.

2) Schwarz hätte 2 bessere Züge gehabt, als d 7 d 6 — g 5 g 4.

3) Der Gambitspieler muß so geschwind rochen als möglich, um den Thurm dadurch thätig zu machen.

4) Sobald der Gambitspieler gerocht hat (aber nicht früher) muß er die Kette der feindlichen Pions auf der Königsseite trennen, und wenn dadurch auch sein eigener König entblößt wird.

5) Hätte Schwarz den Laufer nicht genommen, so gewinnt der Weiße durch Opferung einer Figur eine sehr starke Attake.

6) Nun ist schwarz verloren, denn nimmt er das Pferd so zieht der Thurm des Weißen auf g 7 und darauf gibt Königinn auf f 7 matt. — Hätte er aber mit dem Pferde der Königinn Schach gegeben, so kann der Thurm das Pferd nehmen, oder auf e 7 oder f 8 Schach geben, und darauf gibt die Königinn wieder auf f 7 matt. — Der Schwarze kann sich vor dem Matt noch durch einige Züge dadurch wehren, daß er seine Königinn auf e 7 spielt und nehmen läßt, er verliert aber nebst ihr noch 2 andere Figuren.

7) Der Gambitvertheidiger darf eigentlich diesen Königslauferpion niemals von seiner Stelle bringen, weil er den König auf diesem Felde am besten deckt.

8) Der Gambitspieler soll bald rochen; dieß konnte aber jetzt nicht geschehen, weil sonst die schwarze Königinn auf c 5 Schach gäbe und den weißen Laufer nehmen würde; er will also durch diesen

Zug das Schach geben hindern, und läßt seinen Königspion nehmen, weil er dadurch nichts verliert.

9) Da der Weiße schon 2 Pions weniger hat, so darf er weder wechseln noch vorsetzen. Er spielt also auf diese Art recht gut, weil er dadurch seine 2 Pionszurück gewinnt, und bey Unachtsamkeit des Gegners sogar dessen Königinn bekommt. — Durch den Zug der Weißen ist jetzt Schwarz genöthigt, weil ihm Schach Königinn und König droht, entweder zwischen König und Königinn einen Stein zu setzen, oder mit der Königinn oder den König aus dieser Linie zu gehen. — Setzt er das Pferd auf e 7, so gibt der weiße Laufer auf f 7 Schach, und dann nimmt das weiße Pferd den Pion auf g 5 — setzt Schwarz aber den Laufer auf e 7, so nimmt das weiße Pferd den Pion auf g 5 und dann den auf f 7 — geht die Königinn auf f 5, so gibt der Thurm Schach, setzt sich dann auf e 5, und auch so werden wieder die 2 Pions zurück gewonnen.

10) Ist ein sehr guter Zug.

11) Da für den Gambitspieler der Königslaufer sehr nothwendig ist, und der Schwarze den Plan hat, diesem seinen Laufer entgegen zu setzen, so muß Weiß, weil er ohne Zug zu verlieren den Wechsel nicht ausweichen kann, gegenwärtigen Zug machen, um wenigstens einen Pion wieder zu bekommen, wenn die Laufer Entgegensetzung jetzt gleich geschieht.

12) Der Schwarze hätte vor diesem Zuge zuerst h 7, h 6 spielen sollen.

13) Und so gewinnt der Weiße einen Pion zurück, weil 3 bedroht sind, und hat dann ein freyeres und besseres Spiel.

14) So stehen die Spiele ziemlich gleich. Weiß hat zwar eine Figur weniger, hat aber dafür 2 Bauern in der Mitte, und eine gute Stellung.

15) Durch diesen Zug muß Weiß schon etwas gewinnen, weil der schwarze Zug c 8 g 4 fehlerhaft war.

16) Wäre der schwarze König auf e 7 gegangen, so gibt die Königinn auf e 6 matt.

17) Und so muß Weiß gewinnen.

18) Schwarz spielt gut, indem es den Pion auf g 5 noch einmal vertheidiget, dann kann er seinen Laufer dem andern entgegen setzen. Dieß ist der wahre Vertheidigungs-Zug gegen das Gambit, welcher auch Schwarz die Parthie gewinnen machen muß.

19) Hätte Weiß anstatt d 2 d 4 — d 1 b 3 gespielt, so kann die schwarze Königinn auf e 7. Dadurch verliert der Weiße immer mehr und mehr seine Attaque, und Schwarz gewinnt die Zeit, seine Figuren ins Spiel zu bringen.

20) Jetzt steht Schwarz gewiß besser, ist keiner Attaque mehr ausgesetzt, bringt alle Figuren frey, und hat einen Pion mehr.

21) Man sehe auf die Note 4 zurück, wo die nämliche Spielart war, und auch die Fortsetzung bleibt.

22) Man sehe auf die Note 5 wo die nämliche Spielart war, und die Fortsetzung bleibt.

23) Da der Schwarze einen Zug gemacht hat, wodurch er den weißen Laufer abschneiden wollte, so spielt Weiß gut, den Königspion vorzurücken, damit er den Königinnpion im vorbeygehen nehmen kann, und der weiße Laufer dadurch nicht abgeschnitten wird.

24) Weiß muß nun wieder trachten, die schwarzen Pions auf der Königsseite zu trennen und seinen Thurm frey zu machen, dadurch bekommt er wieder ein besseres Spiel.

25) Ist auch ein guter Vertheidigungszug gegen das Gambit, und durch diesen Angriffszug entstehen sehr interessante Parthien, indem dem Weißen nur 3 Züge bleiben.

26) Der Weiße konnte nicht vortheilhaft den Pion versetzen; der Schwarze würde den Pion nehmen, nähme dann die weiße Königinn den Pion auf g 4, so zöge Schwarz im Abzugs-Schach seinen Pion auf g 2, würde hierauf die weiße Königinn die Schwarze nehmen, so nimmt der schwarze Pion den Thurm und wird zur neuen Königinn.

27) Da dieser schwarze Pion doppelt angegriffen ist und nicht vertheidiget werden kann, so will Schwarz lieber vorrücken, um die Pions zu trennen.

28) Weiß scheint 2 Pions für einen zu gewinnen wenn er diesen Pion auf f 3 nähme, er würde aber die Königinn verlieren. Denn die weiße Königinn käme auf f 3, der schwarze Laufer gäbe alsdann auf h 3 Schach, und der König hätte keinen andern Zug als g 4, worauf er durch

den Thurm matt würde. Ginge er aber auf e 2 so gäbe der Laufer auf g 4 Schach Königinn und König.

29) Ist des Schwarzen bester Zug; denn ginge die Königinn h 3, so lauft sie Gefahr verloren zu werden. Siehe die Veränderung bey diesem Zuge.

30) Durch diesen Königszug will er den Königspion durch den Thurm vertheidigen.

31) Weiß sucht auf dieser Seite den König zu attaquiren, er kommt aber zu spät weil die Pions des Schwarzen, der auch auf die nämliche Art angreifen muß, weiter vorgerückt sind.

32) Würde der weiße Laufer den Schach gebenden Pion nehmen, so gäbe die schwarze Königinn auf e 3 Schach, dann das Pferd, indem es den Laufer nimmt, und hierauf gäbe der Thurm matt.

33) So gehet nicht allein die Königinn verloren, der König selbst kann sich nicht mehr retten.

34) Schwarz hat zwar die Königinn verloren, allein ein guter Spieler wird es mit diesem Spiele sehr weit bringen, er hat 3 schön vertheidigte und weit vorgerückte Pions, der Weiße hat kein Rochat mehr ꝛc.

35) Ein solcher Zug ist nur mit einem schwächeren Spieler zu machen.

36) Wäre der schwarze König anstatt auf sein Feld zurück zu gehen, auf e 6 gegangen, so gäbe die weiße Königinn Schach, und nimmt dann der schwarze König das Pferd, so gibt der weiße Königinn-

bauer Schach, und der König kommt nicht mehr zurück.

37) Würde Schwarz d 7 d 6 gespielt haben, so wäre er matt durch die 2 Königinn Züge. Der Pferdzug war ein Nothzug, und von nun an darf er keinen Pion mehr verlieren, denn 3 Pions wären zu viel.

38) Da der König nicht mehr rochen kann, so macht er dem Thurme Platz. — Schwarz muß aber jetzt keine Züge verlieren, indem er mit dem Könige hinter die Bauern rücket, um dadurch zu rochen, es ist genug, daß er es thun kann, wenn es erforderlich seyn wird.

39) So steht Schwarz gewiß besser.

40) Dieß ist der einzige wahre Zug, auf jeden andern würde er die Parthie verlieren. Schwarz muß die Königinn nicht wegen Vertheidigung des Pions, sondern, weil er eine Figur vor hat, wegen dem Wechsel hierher setzen.

41) So steht Schwarz gewiß besser.

42) Sobald der Gambitvertheidiger den Gambitpion zwar nimmt, ihn aber nicht vertheidiget, so muß der Gambitspieler bey seinem 4ten Zuge anstatt seinen Laufer auf c 4 zu setzen, den Pion der Königinn spielen, um den feindlichen Pion auf f 4 mit dem schwarzen Laufer dadurch zu attaquiren. Entweder bekommt er hierdurch seinen gegebenen Pion zurück, oder der Gegner muß ihn erst vertheidigen. Bey gegenwärtigem Zuge der Schwarzen aber, (oder dem sogenannten Kunninghams Gambit-Zug) darf er nicht den Königinnpion spielen, weil der feind-

liche Laufer Schach zu geben droht, und dadurch das Rochat verloren ginge. Er spielt also wie gewöhnlich den Laufer oder h 2 h 4, welches auch gut ist.

43) Hätte Schwarz seinen Laufer nicht preis gegeben sondern ihn weiter gezogen, so müßte Weiß mit dem Laufer den Pion auf f 7 nehmen, und würde dadurch bald gewinnen.

44) Schwarz steht gewiß sehr gut.

45) Weiß spielt sehr gut, obwohl er seinen König entblößt; aber beym Gambit muß man darauf nicht so Acht haben, um nur des Gegners Bauern zu trennen, den eigenen Thurm thätig zu machen, und dadurch den Angriff ganz zu bekommen.

46) So hat nun Weiß die Figur zurück, und greift zugleich den Thurmbauer zweyfach an. Auch bleibt ihm des Gegners Pion auf g 3 gewiß, er hat dabey den Angriff, und eine vortheilhafte Stellung.

47) Weiß, indem es den Thurm frey hat, steht besser.

48) Weiß steht deswegen besser, weil es mehr verbundene Bauern und zwar in der Mitte hat.

49) Und so muß Weiß gewinnen. Alle seine Figuren kommen zum Angriff.

50) Ist schlecht gespielt.

51) Weiß bekommt wenigstens einen Pion mehr und steht besser.

52) Weiß muß gewinnen, weil der Schwarze anfangs schlechte Züge gemacht hat.

53) Dies Gambitspiel hat sich wieder in ein ordinäres Spiel aufgelöst. Weiß steht aber besser weil es nach meiner Regel 2 Pions gegen 3 auf

der Königsseite hat, wodurch beym rochiren der Thurm frey wird. — Hätte der Weiße aber anstatt sein Pferd zu spielen den feindlichen Königspion genommen, so wäre es ihm übel gegangen; denn die schwarze Königinn hätte Schach gegeben, und Weiß wäre verloren gewesen.

54) In dieser Stellung scheinen beyde Spiele gleich zu stehen, allein Weiß hat doch einen kleinen Vortheil, weil auf dessen linken Flügel verbundene Bauern stehen, hingegen des Gegners Bauern auf beyden Seiten abgesondert und von der Mitte entfernt sind.

55) Weiß steht unstreitig besser.

56) Würde Weiß seine vordern Bauern beschützt haben, so gäbe Schwarz mit der Königinn auf h 4 Schach, wodurch das Rochat zerstört würde, denn die Bauern können nicht vorgesetzt werden; die Folge davon wäre wie folgt:

	Weiß.		Schwarz.
4ter Zug	c 2 c 4	=	d 8 h 4 †
	g 2 g 3	=	f 4 g 3
	g 1 f 3	=	g 3 g 2 †
	f 3 h 4	=	g 2 h 1 neue Königinn.

57) Weiß könnte zwar auch den Laufer vorsetzen, aber gegenwärtiger Zug legt dem Gegner eine Falle, in welche nur ein guter Spieler nicht eingehen wird, und wodurch er Königinn und Spiel verlieren kann. z. B.

Weiß	Schwarz
e 1 f 2 =	c 8 g 4
f 1 b 5 †	

Setzt er nun einen Stein vor, so gibt der weiße

Thurm der Königinn Schach, ziehet er aber den König d 8, so gibt der Thurm auch der Königinn Schach, und hierauf auf e 8 Schachmatt.

58) Nun ist das Matt von der Königinn nicht mehr zu hindern.

59) Wenn Schwarz das Pferd nicht genommen hätte, so müßte Weiß die Königinn b 3 spielen.

60) So stehen beyde Spiele gleich, obwohl man Weiß nach dem Rochiren einen kleinen Vortheil zu gestehen möchte, weil es so stark verbundene Bauern in der Mitte hat.

E. Anmerkungen

zu der fünften Tabelle, oder den sogenannten unregelmäßigen Spielen.

Wie schon oben erwähnt; zähle ich alle jene Parthien, welche mit andern Zügen, als die in den vier Musterspielen angegebenen, angefangen werden, unter die unregelmäßigen Spiele. Sie werden jederzeit dem Spieler derselben Nachtheil bringen, und dieß um so mehr, je weiter die Züge von denen regelmäßigen abweichen. Da aber mancher noch nicht genug geübte Spieler, durch solche Züge in Verlegenheit gesetzt wird, so habe ich diese fünfte Tabelle dazu bestimmt, um zu zeigen wie man diesen Kreuz- und Querzügen mit Vortheil entgegen spielen müsse.

1) Der Schwarze will bloß vertheidigungsweise spielen, und den Weißen hindern, seine Bauern

in die Mitte zu bringen; durch sein Spiel aber verschafft er keiner Figur einen Ausweg.

2) Schwarz hätte den Weißen zwingen können den Gambit zu spielen, wenn er nämlich seinen Königspion 2 Schritt gezogen hätte, Weiß durfte nicht nehmen, wenn er nicht ein gefährliches Schach von der Königinn bekommen wollte.

3) Einen angegriffenen Pion muß man meistens weiter vorrücken.

4) Schwarz hätte nicht gut gespielt den weißen Pion zu nehmen, weil das Königinnpferd der Weißen desto leichter zum Angriff käme.

5) Hätte Schwarz h 6 g 4 gespielt, um den Laufer zu wechseln, so hätte Weiß besser gethan den Laufer zurück zu ziehen und den Springer darauf fortzutreiben.

6) Weiß hat diese Umtauschung gemacht, um den Königinnspringer auch ins Spiel zu bringen, ohne einen Doppelpion zu bekommen.

7) Hätte Schwarz den weißen Springer genommen, so würde Weiß seine Bauern vereinigt haben.

8) Weiß hat gewiß eine vortheilhaftere Lage, das Spiel ist freyer und seine Pions sind schon weiter avancirt.

9) Die Gelegenheit den Königinnbauer 2 Schritt ziehen zu können, muß man nicht versäumen; denn dadurch bekommt man Bauern in die Mitte, die der Gegner nicht mehr trennen kann.

10) Weiß spielt gut, wenn es so viel als möglich seine Bauern vorrückt, theils die Mitte zu besetzen, theils seinen Figuren Platz zu machen.

11) Weiß steht gewiß besser, denn durch die Stärke seiner Pions muß er gewinnen.

12) Viele welche Vertheidigungsweise frielen wollen ziehen Anfangs diesen Pion, versäumen aber dadurch den Vortheil des Angriffs. Wechselt nun der Gegner bey diesem Spiele die Pions, und macht ein Figurspiel daraus, so zeigt sich dieser Zug offenbar als schlecht.

13) Und so stehen beyde Spiele gleich, obwohl nicht regelmäßig, denn in keinem siehet man einen entworfenen Angriffsplan, sondern ein jeder scheint nur gespielt zu haben, um keinen Stein zu verlieren.

14) Der Zug des Weißen ist nicht der beste, weil er den Vorzug verliert.

15) Weiß würde sehr übel gespielt haben, wenn er auch d 2 d 4 gespielt hätte, denn der Schwarze würde den weißen Königspion nehmen, nähme nun Weiß auch den schwarzen Königspion, so wechselt Schwarz die Königinn und das Rochat ist verloren.

16) Und so stehen die Schwarzen besser, denn seine Figuren haben mehr Raum und freyes Spiel als die weißen, auch hat er dabey 4 Königspions. Man muß also, wenn man den Auszug hat, niemal c 2 c 3 sondern allezeit f 1 c 4 oder g 1 f 3 oder Gambit spielen.

17) Schwarz spielt nicht gut, denn durch diesen Zug verschafft er seinen Steinen keinen Ausweg, und gibt dem Gegner den Vortheil seinen Königinnpion 2 Schritt ziehen zu können.

18) Weiß hat gewiß ein vortheilhafteres Spiel.

19) Weiß hätte seinen Königinnpion 2 Schritt ziehen sollen, wie in dem ersten Musterspiele schon gezeigt worden ist.

20) Weiß hätte wie im ersten Musterspiele schon gezeigt e 4 e 5 anstatt diesen Zug spielen sollen; allein hier begehet er mit Fleiß einen Fehler, um seinen Gegner herein zu locken.

21) Schwarz hätte besser gethan mit seinem Laufer anstatt mit dem Pferde das weiße Pferd zu nehmen, und darauf zu rochen. Er hätte dadurch ein besseres Spiel erhalten, allein ein Pion welchen er durch diesen Zug gewinnt hat ihn verführt.

22) Weiß läßt sich den Thurm nehmen, und greift den Laufer und den Pion auf f 7 an.

23) Schwarz durfte seinen König nicht e 7 spielen, weil sonst seine Königinn verloren ginge, indem der Weiße mit dem Laufer Schach gäbe.

24) Dieß ist ein Nothzug für den Schwarzen, um seine Königinn zu retten, denn hätte er auch der weißen Königinn Schach gegeben, indem er den Bauer mit dem Pferde nähme, so gibt Weiß auf a 3 Schach und gewinnt darauf die Königinn.

25) Hätte Schwarz aber anstatt 2 Schritte nur einen gemacht, so müßte Weiß seinen weißen Laufer g6 spielen. Pferd und Laufer kann Schwarz nicht zugleich nehmen, und die Königinn drohet Schachmatt auf f 7. Würde Schwarz nun seinen Königinnpion weiter rücken, so gäbe die Königinn auf f 3 Schach, der Gegner müßte seinen Laufer versetzen; welchen Weiß mit dem seinigen nehmen, und ein aufgedecktes Schach erhalten würde.

26) Hätte Schwarz mit seinem Bauer den weißen Laufer vertheidiget, so gäbe Weiß mit seinem Laufer auf h 6 Schach, der König muß e 8, und der weiße Laufer gibt auf f 7 matt.

27) Beym Gambit des Königs ist allezeit der Königsspringer-Zug der dritte, um das Schachgeben der feindlichen Königinn zu hindern, allein bey dieser Parthie oder dem sogenannten Gambit der Dame, ist dieser Bauer der beste Zug, und zwar 2 Schritte, denn würde Weiß ihn nur einen Schritt gezogen haben, so hielte Schwarz den weißen Laufer der Königinn die Hälfte des Spiels hindurch eingeschlossen.

28) Hätte Schwarz den Gambitbauer vertheidiget, so hätte er die Parthie verloren, sehe man Veränderung.

29) Wenn Schwarz anstatt zu rochen den Gambitbauer vertheidiget hätte, so verlöre es das Spiel.

30) In dieser Stellung stehen beyde Spiele ziemlich gleich. Überhaupt werden diese Parthien nie so interessant als die Gambitspiele auf der Königsseite. Der Angriff wird darinn eigentlich auf jene Seite gemacht, wo der König nicht stehet.

31) So steht gewiß das weiße Spiel besser. In gegenwärtiger Stellung ist das Rochat für die Weißen nicht nothwendig; denn da die Königinn schon außer dem Spiele ist, so kann der König gleich selbst mit seinen Bauern vorrücken.

32) Weiß hätte zwar schon vor einem Zuge diesen Bauer mit der Königinn nehmen können; allein da er diese gewechselt hat und nun mit dem Laufer nimmt, so bringt er dadurch wie-

der eine Figur ins Spiel, und befördert das Rochat, obschon dieß nicht mehr sehr nöthig ist. Hierdurch stehet Weiß besser.

33) So stehet Weiß gewiß besser. Besonders schön wird seine Stellung wenn er, nachdem Schwarz den Laufer zurück gezogen hat, den Bauer des Königslaufers zwey Schritt ziehet, und alsdann mit allen Figuren ausrücket.

34) Schwarz ziehet diesen Bauer, um Weiß zu verhindern den Lauferbauer f 5 zu ziehen.

35) Weiß hat das Rochat verloren, es kostet also mehrere Züge um den König sicher zu stellen. — Schwarz setzt mit gutem Rechte den Königslaufer dem Laufer der Königinn des Weißen entgegen, obschon es Regel ist, auf die Erhaltung des Königslaufers bedacht zu seyn. Allein, da der weiße König im gegenwärtigen Falle nicht auf seine Thurmseite rochirt hat; so ist der Laufer der Königinn von größerer Wichtigkeit.

36) Schwarz sucht seinen vordern Bauer gleich wieder zu vertheidigen, da er dem Wechsel seines Laufers nicht ausweichen kann. Er stehet nun gewiß besser als Weiß, weil seine Bauern des Gegners König schon stark bedrohen.

Vierter Abschnitt.

Die Endspiele.

Sind zwey Spieler einander in der Fertigkeit zu spielen gleich, und verwenden beyde auch gleiche Aufmerksamkeit darauf, so ist es sehr selten der Fall, daß einer von beyden, noch im Besitz des größten Theiles seiner Figuren, matt werden sollte; denn ein solches Matt ist allezeit die Folge von Unachtsamkeit oder von geringerer Fertigkeit des verlierenden Spielers. Größtentheils werden gut gespielte Parthien sich damit endigen, daß einer von beyden Spielern eine zum Matt geben fähige Figur, oder einen auch wohl zwey Bauern mehr als der Gegner im Spiele behält; dieser gibt alsdann gleich mit seiner Figur matt, oder er sucht einen seiner Bauern früher als der Gegner wieder zu einer neuen Königinn zu machen, durch welche er alsdann Meister der Parthie wird. In denen nun durchgeführten Musterspielen ging also mein Bestreben hauptsächlich dahin, zu zeigen wie man seine Anfangs und Mittelzüge einzurichten habe, daß man beständig den Angriff über den Gegner behaupte, und daß man ihm eine Figur

nach der andern so abtauschen kann, um im Vortheile einer bessern Stellung oder auch im Gewinne auch nur eines Bauers zu bleiben; und wie man die Bauern zu spielen habe, um nach Abtauschung aller Figuren gewiß zu seyn, einen davon bis in die Dame bringen zu können. In diesem vierten Abschnitte werde ich nun so deutlich als möglich praktisch lehren, wie man die, durch Befolgung obiger Grundsätze errungenen Vortheile zum wirklichen Gewinne der Parthien anzuwenden habe.

Die Endspiele lassen sich füglich in drey Classen eintheilen, welche wir einzeln durchgehen wollen, als:

1) Endspiele in welchen nur Bauern übrig sind.
2) Endspiele, in welchen Bauern und Figuren, und
3) Endspiele in welchen nur allein Figuren übrig sind.

Bey der Angabe der Stellungen der Endspiele habe ich mich folgender Bezeichnung bedient:

K bedeutet, König
D — — Dame
L — — Laufer
S — — Springer
T — — Thurm
B — — Bauer.

Da nur in den Stellungen nicht aber in den Zügen bey den Endspielen viele Veränderungen vorkommen können, so habe ich diese, meistens kurzen Spiele, nicht in Tabellen gearbeitet, denn dieß würde mehr Verwirrung als Deutlichkeit hervorbringen, und dem Lehrbegierigen mit unter beschwerlich werden.

Erste Abtheilung.

Endspiele wo nur noch Bauern übrig sind.

Wie schon oben in den theoretischen Grundsätzen bemerkt wurde, sind in diesen Endspielen die Könige die besten Steine, um die noch vorhandenen Bauern zur Dame zu bringen. Der König muß also nicht unthätig stehen bleiben, wenn keine Figuren mehr da sind, sondern er muß sich an seine Bauern anschließen, und sie zur Dame geleiten.

Der Verlust oder Gewinn der Parthie hängt in einem solchen Falle meistens von der ersten Entgegenstellung der Könige ab. Derjenige nämlich wird mehrentheils die Parthie gewinnen, welcher seinen König zuerst dem andern so entgegen stellt, daß dieser nicht weiter vorrücken kann, sondern ihm ausweichen muß.

Da die Verschiedenheit in diesen Spielendungen, wo nur Bauern übrig sind, außerordentlich groß ist, so habe ich nur einige Beyspiele dieser Stellungen angeführt, die aber hinlänglich zur Belehrung sind, wie man sich in allen vorkommenden Stellungen zu verhalten habe.

I.

Ein Bauer allein gegen den einzelnen König.

Stellung: Weiß K e 1. B e 2.
Schwarz K e 8.

a) In dieser Stellung wird Weiß gewinnen, wenn er am Zuge ist, weil sein König sich zuerst dem andern entgegen stellen kann; hätte aber Schwarz den ersten Zug, so bleibt es remis.

Weiße Züge	Schwarze
e 1 f 2 = 1 =	e 8 e 7

Weiß würde schlecht gespielt haben, wenn er zuerst den Bauer gezogen hätte; denn sein Hauptaugenmerk muß dahin gehen, seinen König dem Schwarzen zuerst entgegen zu stellen.

f 2 e 3 = 2 =	e 7 e 6

Hätte Schwarz aber seinen König bis auf e 8 zurück gezogen um dort den Bauer zu erwarten, so müßte Weiß ihn mit dem Könige bis auf e 6 verfolgen und dann erst mit dem Bauer vorrücken.

e 3 e 4 = 3 =	e 6 e 7

Nun steht der weiße König dem schwarzen entgegen und letzterer muß zuerst weichen. Ginge dieser aber f 6 oder d 6 so siehe die Veränderung.

e 4 e 5 = 4 =	e 7 e 8
e 5 e 6 = 5 =	e 8 f 8

Hier bleibt der weiße König stehen, bis sein Bauer nachgerückt ist.

e 2 e 4 = 6 =	f 8 e 8
e 4 e 5 = 7 =	e 8 f 8
e 6 d 7 = 8 =	f 8 f 7
e 6 e 7 † 9	

Nun gehet der Bauer zur Dame.

Veränderung

beym dritten Zuge der Schwarzen.

Weiße	Züge	Schwarze
e 3 e 4	3	e 6 f 6

Ginge der schwarze König d 6, so müßte Weiß statt des folgenden Zuges e 4 f 5 spielen.

e 4 d 5 = 4 = f 6 e 7
d 5 e 5 = 5 = e 7 d 7

Wäre Schwarz auf den vierten Zug mit dem Könige f 5 gegangen, so mußte Weiß statt d 5 e 5 — e 2 e 4 spielen.

e 5 f 6 = 6 = d 7 e 8
f 6 e 6 = 7

So stehet der weiße König wieder auf dem 6ten Felde; hat man dieß einmahl erreicht so gehet der Bauer zur Dame, der Zug mag seyn an wem er will. Z. B die Stellung sey:

Weiß K e 6 B e 5
Schwarz K e 8

Wenn Weiß am Zuge ist:

Weiß		Schwarz
e 6 f 6	=	e 8 f 8
e 5 e 6	=	f 8 e 8
e 6 e 7	=	e 8 d 7
f 6 f 7	=	d 7 d 6

e 7 e 8 zur Dame.

wenn Schwarz am Zuge ist:

=	=	e 8 f 8
e 6 d 7	=	f 8 f 7
e 5 e 6 †		f 7 f 8

e 6 e 7 † f 8 f 7
e 7 e 8 zur Dame.

---

b) Hätte aber im oben angeführten Beyspiele Schwarz den Auszug gehabt, so bleibt es unentschieden, denn der schwarze König kann nur patt aber nicht matt werden. Z. B.

Schwarze		Züge		Weiße	
e 8	e 7	1		e 1	f 2
e 7	e 6	2		f 2	c 3
e 6	e 5	5		e 3	f 3

Durch den Auszug hat nun Schwarz den Vortheil erhalten, seinen König dem andern entgegen stellen zu können.

e 5 f 5 4 e 2 e 4 †

Schwarz muß sich immer dem weißen Könige entgegen setzen; wäre dieser auf den 3ten Zug d 3 statt f 3 gegangen, so müßte Schwarz auch d 5 spielen.

f 5	e 5	5		f 3	e 3
e 5	e 6	6		e 3	f 4
e 6	f 6	7		e 4	e 5 †
f 6	e 6	8		f 4	e 4
e 6	e 7	9		e 4	f 5
e 7	f 7	10		e 5	e 6 †
f 7	e 7	11		f 5	e 5
e 7	e 8	12		e 5	f 6

Hier dürfte Schwarz durchaus nicht etwa statt e 8 auf f 8 oder d 8 gehen; denn der weiße König bekäme dadurch den Vortheil der Entgegenstellung auf

dem 6ten Felde, und der Bauer könnte nicht mehr aufgehalten werden. Siehe darüber die Veranderung.

e	8	f	8	13	e 6 e 7
f	8	e	8	14	f 6 e 6

Nun ist es patt und also remis.

Veränderung

beym zwölften Zuge der Schwarzen.

Schwarze				Züge	Weiße			
e	7	f	8	12	e	5	f	6
f	8	e	8	13	e	6	e	7
e	8	d	7	14	f	6	f	7

Nun geht der Bauer ungehindert zur Dame.

---

c) Steht aber der Bauer auf einer Thurmlinie, (nämlich auf der Linie a oder h), und der feindliche König ist schon voraus, er mag nun stehen wo er will, wenn er nur die letzten Felder der Laufer Linie, (nämlich der Linie c oder f einnehmen kann) so bleibt es allezeit unentschieden.

Stellung Weiß K g 3 B h 2
Schwarz K b 8

Schwarz ist am Zuge.

Schwarz				Weiß			
b	8	c	8	g	3	g	4
c	8	d	8	g	4	g	5
d	8	e	8	g	5	g	6
e	8	f	8				

Nun hindert der schwarze den weißen König g 7 zu ziehen. Wollte letzterer aber g 6 h 7 ziehen, so bliebe Schwarz immer auf den Feldern f 8 und f 7 und er stünde seinem eigenen Bauer im Wege. Würde Weiß aber mit seinem Bauer vorrücken, so ginge Schwarz auf g 8 und kann nicht mehr aus der Ecke gebracht werden.

Im Falle aber bey diesem Beyspiele Weiß am Zuge gewesen wäre, so hätte es den schwarzen König hindern können auf die Linie f zu gelangen, und also seinen Bauern zur Dame gebracht.

II.

Ein König mit zwey Bauern gegen einen einzelnen König.

Dieß ist allezeit gewonnen, die Bauern mögen getrennt oder verbunden seyn, wenn sie der feindliche König nur nicht gleich auf der Stelle nehmen kann.

Erste Stellung. Weiß K h 2 B a 3 c 3
Schwarz K b 5

hat Weiß den Zug, so muß sich der König nähern; ist Schwarz aber am Zuge, so ist auf folgende Art zu spielen:

Schwarz		Weiß
b 5	c 4	a 3 a 4
c 4	c 5	h 2 g 2

Nehmen durfte Schwarz nicht, sonst kann er dem andern Bauer nicht mehr nachkommen.

c 5	b 6	c 3 c 4

Dieß war für Weiß ein nothwendiger Zug; denn wenn Schwarz nunmehr a 5 ziehet, so spielt Weiß c 5, und Schwarz darf aus oben angeführtem Grunde wieder nicht nehmen. Wäre aber Schwarz statt b 6, c 4 gegangen, so müßte der weiße König wieder einen Schritt näher kommen.

Schwarz		Weiß
b 6 a 5	=	c 4 c 5
a 5 a 6	=	g 2 f 3
a 6 b 7	=	a 4 a 5
b 7 c 6	=	a 5 a 6
c 6 c 7	=	f 3 e 4
c 7 c 6	=	e 4 e 5
c 6 c 7	=	e 5 d 5
c 7 b 8	=	c 5 c 6
b 8 c 7 oder a 7	=	a 6 a 7 oder c 6 c 7

Dame.

Zweyte Stellung. Weiß K f 2 B a 5 b 4
Schwarz K b 5

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, weil der schwarze König keinen Bauern nehmen kann, und der weiße Zeit hat, herbey zu kommen um die Bauern zur Dame zu führen.

Dritte Stellung, Weiß K b 5 B a 7 b 6
Schwarz K a 8

Für einen Ungeübten ist es schwer in dieser Stellung zur Dame zu kommen, weil der König sich nicht nähern darf ohne den feindlichen patt zu setzen. Allein der erste Bauer muß Preis gegeben werden. Es ist übrigens gleich wer am Zuge ist. Z. B.

Weiß		Schwarz
b 5 c 5	-	a 8 b 7

Weiß		Schwarz
a 7	a 8 =	b 7
a 8		
c 5	c 6 =	a 8
b 8		
b 6	b 7 =	b 8
a 7		
c 6	c 7 =	So ist der Bauer nicht mehr aufzuhalten.

III.

Ein König mit zwey Bauern gegen einen König mit einem Bauer.

Gemeiniglich gewinnt jener, der zwey Bauern hat, weil er die Entgegenstellung des Königs hindern, oder ist sie schon geschehen, zu verlassen zwingen kann; doch gibt es sehr viele Fälle wo es unentschieden bleibt. Nachstehende Beyspiele werden hinreichend seyn, um einen Schachspieler in den Stand zu setzen zu beurtheilen, ob er in irgend einer solchen Stellung gewinnen oder bloß remis machen könne.

Erste Stellung: Weiß K c 4 B f 4 g 4
Schwarz K f 7 B f 6

In dieser Stellung muß Weiß gewinnen, er mag den Zug haben oder nicht. Z. B.

Weiß		Schwarz
c 4	c 5 =	f 7
e 7		
f 4	f 5 =	e 7
d 7		

Durch diesen Bauernzug gewinnt Weiß einen Zug.

c 5 d 5 = d 7 e 7

Weiß setzt den König zuerst entgegen, und der schwarze König muß weichen.

Weiß		Schwarz
d 5 c 6	=	e 7 f 7
c 6 d 6	=	f 7 f 8
d 6 e 6	=	f 8 g 7
e 6 e 7	=	

So muß der schwarze König seinen Bauer verlassen.

Zweyte Stellung. Weiß K e 4 B f 4 g 4
Schwarz K e 6 B f 6

Hier stehen die Bauern wie in der ersten Stellung, nur die Könige stehen anders, und dieß verursacht daß die Parthie remise bleiben muß, es mag den Zug haben wer will, und dieß aus der Ursache, weil der schwarze König sich dem weißen immer entgegen setzen kann. Z. B.

Weiß		Schwarz
f 4 f 5 †	=	e 6 d 6

Wenn Weiß, anstatt Schach zu geben, e 4 d 4 gezogen hätte, so ginge der schwarze König dem weißen immer nach.

e 4 d 4	=	d 6 c 6
d 4 c 4	=	c 6 d 6
c 4 d 4	=	

Hätte Weiß aber statt dessen b 4 gezogen, so ginge Schwarz e 5, und ersterer verlöre seine Bauern.

Dritte Stellung. Weiß K e 4 B f 4 g 5
Schwarz K e 6 B g 7

In dieser Stellung gewinnt Weiß, wenn er den Zug hat; hätte ihn aber Schwarz, so zöge dieser g 7 g 6 und dann kann sich sein König immer dem weißen entgegen setzen. Wenn Weiß den Zug haben sollte, so

müßte er f 4 f 5 oder g 5 g 6 spielen, wodurch der schwarze König immer zum Weichen gezwungen würde.

Vierte Stellung. Weiß K g 1 B b 2

Schwarz K g 8 B b 7

In dieser Stellung muß das Spiel unentschieden bleiben, es mag Weiß oder Schwarz am Zuge seyn. Hat ihn z. B. Schwarz:

Schwarz		Weiß
g 8 f 7	=	g 1 f 2
f 7 e 6	=	f 2 e 2

Würde Weiß den König e 3 gezogen haben, so zöge der Gegner den seinigen e 5, und der weiße müßte zuerst weichen. Deßwegen wartet also Weiß mit Recht, bis Schwarz den König e 5 oder f 5 spielt um ihm den seinigen zuerst entgegen stellen zu können.

Schwarz		Weiß
e 6 e 5	=	e 2 e 3
b 7 b 6	=	b 2 b 3
b 6 b 5	=	b 3 b 4

Nun darf Weiß nur immer dem Schwarzen folgen, und sich in beständiger Entgegenstellung erhalten, so bleibt es offenbar unentschieden.

Ganz dasselbe Verhältniß tritt auch ein, wenn Weiß den Zug gehabt hätte.

IV.

Eine andere Spielendung mit Bauern.

Stellung. Weiß K g 3 B d 4, c 5, b 5, a 4

Schwarz K a 5 B h 5, g 4, e 4, d 5

In dieser Stellung gewinnt Schwarz, wenn er am Zuge ist, und auf folgende Art spielet:

Schwarz		Weiß
e 4 e 3	=	b 5 b 6
a 5 a 6	=	a 4 a 5
h 5 h 4 †	=	g 3 g 4
e 3 e 2 zur Dame.		

Wäre aber der weiße König statt g 4 auf g 2 gegangen, so gebe Schwarz wieder Schach auf h 3, und zöge alsdann nach Befinden e 3 e 2 oder h 3 h 2.

Aber auch Weiß wird Parthie gewinnen, wenn er am Zuge ist und auf folgende Art spielt:

Weiß		Schwarz
b 5 b 6	=	a 5 a 6
a 4 a 5	=	e 4 e 3

Würde jetzt Schwarz a 6 b 7 gespielt haben, so müßte Weiß den König auf f 4 setzen; dadurch zwänge er den schwarzen König den Platz b 7 wieder zu verlassen, und nun könnte einer der weißen Bauern vorrücken.

Weiß		Schwarz
c 5 c 6	=	h 5 h 4 †
g 3 f 4	=	e 3 e 2

Hätte Weiß g 3 g 2 gezogen, so könnte er nicht mehr gewinnen; denn Schwarz gebe mit dem nämlichen Bauer nochmals Schach. Weiß mag nun alsdann hingehen, wohin er will, so zieht Schwarz einen seiner Bauern und einer davon ginge zur Dame, weil sich der weiße König durch das Wegnehmen des einen zu weit von dem andern entfernen würde.

Weiß		Schwarz
c 6 c 7	=	a 6 b 7
a 5 a 6 †	=	b 7 c 8
a 6 a 7	=	c 8 b 7

Weiß		Schwarz
a 7 a 8 †	=	b 7 a 8
c 7 c 8 matt.		

Schwarz hätte aber remis machen können, wenn er statt dem Zuge a 6 b 7 auch zur Dame gegangen wäre

V.

Eine Spielendung, welcher derjenige gewinnt, der einen Bauer weniger, aber eine vortheilhaftere Stellung hat.

Stellung. Weiß K d 3 B c 3, b 3, a 3, h 2
Schwarz K e 5 B b 5, h 4, g 4

Wenn in dieser Stellung Schwarz den Zug hat, so gewinnt er z. B.

Schwarz		Weiß
g 4 g 3	=	h 2 g 3
h 4 h 3	=	

Schwarz durfte den Bauer nicht nehmen, sonst kommt der weiße König noch zu rechter Zeit; aber so geht der Bauer zur Dame.

Hätte aber Weiß den Zug gehabt, so würde er auch gewinnen. Z. B.

Weiß		Schwarz
d 3 e 3	.	g 4 g 3
h 2 g 3	=	h 4 h 3
e 3 f 3	.	h 3 h 2
f 3 g 2	.	

Nun geht der schwarze Bauer verloren, und von den drey weißen auf der andern Seite muß einer zur Dame kommen.

Zweyte Abtheilung.

Endspiele, in welchen Bauern und Figuren vorhanden sind.

In diesen Endspielen ist die Verschiedenheit der Stellungen noch größer, als in denen der ersten Abtheilung. Ich habe daher nur die lehrreichsten darunter hier aufgeführt, die aber hinreichend zur Bestimmung des Verhaltens eines Spielers in jedem vorkommenden Falle seyn werden.

I.

Ein Laufer und ein Bauer gegen einen einzelnen König.

Es gibt nur einen Fall, in welchem der, welcher Laufer und Bauer hat, nicht gewinnen kann; wenn nämlich der Bauer auf einer Thurmlinie stehet, und der Laufer nicht von der Farbe des Eckfeldes ist, auf welchem der Bauer zur Dame werden sollte, und der feindliche König schon stehet ehe der Bauer dahin gelangen kann.

Stellung. Weiß K g 5 L c 4 B h 5
Schwarz K h 7

Weiß		Schwarz
h 5 h 6	.	h 7 h 8
c 4 d 3	.	h 8 g 8
g 5 g 6	.	g 8 h 8
d 3 e 2	:	h 8 g 8
h 6 h 7 †	=	g 8 h 8

So geht nun der schwarze König immer h 8 oder

g 7, weil der weiße ihm Platz machen muß, um jenen nicht Patt zu setzen. Hätte aber Weiß einen schwarzen Laufer gehabt, so hätte er auch gewonnen, denn er könnte den feindlichen König das Eckfeld versperren.

II.

Ein Springer und ein Bauer gegen einen einzelnen König.

Dieß ist in jeder Stellung gewonnen, wenn der feindliche König den Bauer nur nicht gleich nehmen kann.

III.

Ein Laufer gegen einen Bauer.

Bleibt allezeit unentschieden, denn der Laufer kann den Bauer auf seinem Wege zur Dame nehmen.

IV.

Ein Springer gegen einen Bauer.

Bleibt ebenfalls unentschieden, sogar wenn der König von seinem Springer entfernt stehet.

Erste Stellung. Weiß K h 2 S a 2
Schwarz K b 3 B a 3

Weiß		Schwarz
a 2 c 1 †	=	b 3 b 2
c 1 d 3 †	=	b 3 c 2
d 3 b 4 †	=	c 2 b 3
b 4 d 3		

So kann nun Schwarz seinen Bauer nicht vorziehen, ohne ein doppeltes Schach zu bekommen.

Zweyte Stellung. Weiß K h 4 S c 1
Schwarz K e 3 B c 2

Weiß		Schwarz
h 4 g 3	=	e 3 d 2
c 1 b 3 †	=	d 2 d 1
g 3 f 2	=	

So kann sich der weiße König immer mehr nähern, und es muß daher wieder unentschieden bleiben.

Ein Laufer und ein Bauer gegen zwey Bauern.

Erste Stellung. Weiß K f 2 B f 3 e 3
Schwarz K f 6 L d 6 B f 5

In dieser Stellung gewinnt Schwarz mit dem Laufer, nur muß er darauf bedacht seyn, daß der Gegner seine zwey Bauern nicht für seinen einzelnen abtausche. Z. B.

Weiß		Schwarz
f 2 e 2	=	f 6 e 6
e 2 d 3	=	d 6 c 7

Würde Schwarz statt des letztern Zuges e 6 d 5 gespielt haben, so gäbe Weiß Schach und wechselte die Bauern.

d 3 e 2	=	e 6 d 6
e 2 d 3	=	d 6 c 5

Schwarz durfte wieder nicht d 5 ziehen.

Weiß		Schwarz
d 3 c 3	=	c 7 a 5 †
c 3 d 3	=	a 5 b 4
d 3 e 2	=	c 5 c 4

Weiß		Schwarz
e 2 f 2	-	c 4 d 3
e 3 e 4	=	f 5 f 4
f 2 f 1	-	d 3 e 3
f 1 g 2	=	b 4 d 6

So gehen die zwey weißen Bauern verloren, und also auch das Spiel.

Zweyte Stellung. Weiß K f 2 B f 3 g 3
Schwarz K f 6 L d 6 B f 5

In dieser Stellung bleibt es unentschieden, weil Schwarz die weißen Bauern nicht mehr von der linken Seite angreifen kann, wie ihm solches in obiger Stellung frey stand. Z. B.

Weiß		Schwarz
f 2 g 2	-	f 6 g 5
g 2 h 3	-	

So ziehet Weiß seinen König immer g 2 und h 3; Schwarz kann ihn nicht aus dieser Stellung bringen. Wollte letzterer aber mit seinem Könige die weißen Bauern auf der rechten Seite angreifen, so müßte Weiß auf folgende Art spielen. Die Stellung bleibt die oben angegebene.

f 2 g 2	-	f 6 e 5
g 2 h 3	-	e 5 d 4
f 3 f 4	-	d 4 e 3
g 3 g 4	-	

Nun kann Schwarz dem Wechsel seines Bauern nicht mehr ausweichen.

Dritte Stellung. Weiß K d 2 L e 5 B c 5
Schwarz K b 1 B a 2 b 7

Wäre Weiß in dieser Stellung am Zuge, so gewinnt er; hat aber Schwarz den Zug, so bleibt

die Parthie remis, denn der Laufer geht gleich für den Bauer verloren. Z. B.

Weiß		Schwarz
e 5 a 1	=	b 1 a 1

Weiß läßt sich seinen Laufer nehmen, um den König einsperren zu können.

d 2 c 2	=	b 7 b 5

Nehmen darf Weiß jetzt nicht, sonst wäre Schwarz nur patt; er zieht also:

c 5 c 6	=	b 5 b 4
c 6 c 7	=	b 4 b 3 †
c 2 b 3	=	a 1 b 1
c 7 c 8 Dame		a 2 a 1 Dame
c 8 c 2 † matt.		

VI.

Ein Laufer und ein Bauer gegen einen Laufer.

Sind die Laufer von verschiedener Farbe, so ist die Parthie allezeit remise; denn der Laufer kann den Bauer auf dem Felde seiner Farbe nehmen. Sind sie aber von einerley Farbe so kommt es auf die Stellung der Könige an; ist der König, welcher den Laufer allein hat, zu weit von dem feindlichen Bauer entfernt, so daß sich der König desselben ihm entgegen stellen kann, so kann der gewinnen welcher den Bauer hat. Jedoch bleibt es auch alsdann in den meisten Stellungen unentschieden. Hier folgen zwey Beyspiele davon.

Erste Stellung. Weiß K c 6 L d 2 B g 6
Schwarz K a 6 L b 2

In dieser Stellung gewinnt Weiß, weil er den

schwarzen Laufer zwingen kann ihm den seinigen zu nehmen, wodurch jener sich von der Linie entfernen muß, auf welcher er den weißen Bauer bey seinem Gange zur Dame hätte nehmen können.

Weiß		Schwarz
c 6 d 6		a 6 b 6
d 6 e 6	=	b 6 c 6
e 6 f 7	=	c 6 d 7
d 2 h 6	=	b 2 d 4
h 6 g 7	=	d 4 e 3
g 7 f 6	=	e 3 h 6
f 6 g 5		

Nun wird Schwarz genöthigt den L fer zu nehmen, und der weiße Bauer gehet ungehindert zur Dame.

Zweyte Stellung. Weiß K h 6 L d 2 B g 6
Schwarz K g 8 L b 2

In dieser Stellung bleibt es offenbar unentschieden, denn der schwarze König kann nicht gezwungen werden seinen Platz zu verlassen.

VII.

Ein Laufer und ein Bauer gegen drey Bauern.

Dieß bleibt gemeiniglich unentschieden; denn die drey Bauern können von ihrem Könige nicht unterstützt werden; indem dieser nur verhindern muß, daß der feindliche Bauer nicht zur Dame geht.

Stellung. Weiß K c 4 B b 5, c 2, d 3
Schwarz K d 8 L d 6 B f 7

Schwarz				Weiß			
f	7	f	5	c	4	d	4
f	5	f	4	d	4	e	4
d	8	d	7	c	2	c	4
d	7	c	7	d	3	d	4
c	7	d	7	c	4	c	5
d	6	b	8	d	4	d	5
d	7	d	8	d	5	d	6
d	8	d	7	e	4	f	4
b	8	d	6				

So gehen nun alle drey Bauern verloren.

VIII.

Zwey Bauern mehr auf einer Seite, und jeder einen Laufer von verschiedener Farbe.

Diese Parthie gewinnt jener, welcher die zwey Bauern mehr hat, er muß sich aber hüten, sie auf Felder von der Farbe seines Laufers zu setzen; denn der feindliche König würde sich alsdann zwischen sie setzen, und könnte nicht weggetrieben werden.

Stellung. Weiß K f 3 L c 4 B a 4, b 3, e 4, f 4, g 4, h 3

Schwarz K c 6 L d 8 B a 5, b 6, g 7, h 6

In dieser oder einer andern ähnlichen Stellung muß man e 4 e 5 ziehen; würde man aber den schlechten Zug f 4 f 5 machen, so setzte sich der feindliche König auf das Feld d 6. Von da wäre er nicht mehr zu bringen, und kein Bauer könnte nun zur Dame gebracht werden.

In allen diesen Spielendungen, in welchen man

STADTBIBLIOTHEK AUGSBURG

einen Laufer und verbundene Bauern hat, ist als Hauptregel anzumerken, daß man diese auf Felder von der dem Laufer entgegen gesetzten Farbe stellen müsse, um sich des Laufers bedienen zu können, den feindlichen König oder andere Steine abzuhalten, sich zwischen die Bauern hinein zu stellen.

IX.

Ein Freybauer mehr, und ein Laufer gegen einen Springer.

Stellung. Weiß K f 2 S e 5 B a 2, b 2, c 3, d 4, g 2, h 2

Schwarz K g 8 L e 8 B a 7, b 6, c 6, d 5, e 4, g 7, h 7

Weiß		Schwarz
f 2 e 3	=	g 8 f 8
e 3 f 4	=	f 8 e 7
g 2 g 4	=	h 7 h 6
h 2 h 4	=	e 7 e 6
b 2 b 4	=	g 7 g 6
a 2 a 4	=	a 7 a 6
f 4 e 3	=	b 6 b 5
a 4 a 5	=	e 6 f 6
e 3 f 4	=	f 6 e 6
f 4 e 3	=	

So bleibt es nun unentschieden, denn keiner darf seine Stellung ändern, ohne nicht dadurch eine Blöße zu geben.

X.

Besondere Endigung eines Spieles, mit einem weißen Laufer und drey Bauern auf jeder Seite.

Stellung. Weiß K e 2 L d 5 B a 2, b 3, c 4
Schwarz K f 5 L d 7 B a 3, b 4, c 5

Wenn Schwarz am Zuge ist, so muß er nothwendig gewinnen; er gibt nämlich seinen Laufer auf a 4 Preis. Nimmt Weiß den Laufer, so zieht Schwarz den Bauer b 4 b 3, Weiß ist gezwungen diesen Bauer zu nehmen, und alsdann geht der schwarze Thurmbauer zur Dame. Im Falle aber Weiß den Laufer nicht nehmen sollte, so nimmt dieser selbst den Bauer auf b 3, und der Thurmbauer geht wieder ungehindert in die Dame. Hätte aber Weiß in obiger Stellung den Zug gehabt, so bliebe es unentschieden. Z. B.

Weiß		Schwarz
e 2 e 3	=	f 5 e 5

Schwarz kann jetzt nicht gleich seinen Laufer zur Aufopferung hinstellen, weil er sonst Schach vom Laufer bekommen, und dadurch einen Zug verlieren würde.

d 5 e 4	=	d 7 a 4
e 4 b 1	=	a 4 b 3
a 2 b 3	=	

Nun bleibt es natürlich unentschieden. Schwarz hätte zwar, anstatt seinen Laufer aufzuopfern, den weißen auf f 3 zur Abtauschung der Laufer zwingen können, aber es hätte ihm ebenfalls nichts genützt, da die Bauern gesperrt sind.

NB. Wenn die Bauern, wie in dieser Stellung, in einander verschränkt stehen daß keiner weiter ziehen

kann, so hat derjenige einen Vortheil, dessen Bauern schon weiter vorgerückt sind, wenn er einen Stein Preis geben, und sich dadurch den Weg zur Dame öffnen kann. Jedoch muß auch alsdann der feindliche König zu weit entfernt stehen um es verhindern zu können. Überhaupt aber sind in dergleichen Stellungen die Springer wirksamer als die Laufer.

XI.

Ein Thurm und Bauer gegen einen Laufer.

Mehrentheils wird derjenige gewinnen, welcher Thurm und Bauer hat, obwohl nicht allezeit. Folgende Stellungen dienen zum Muster.

Erste Stellung. Weiß K e 4 T d 1 B d 4
Schwarz K e 6 L c 7

Weiß		Schwarz
d 1 a 1	.	c 7 b 8
a 1 a 6 †	=	b 8 d 6

Hätte Schwarz den König zurückgezogen, so müßte Weiß den seinigen vor den Bauer stellen. Der Vortheil um in einem solchen Endspiele zu gewinnen besteht darin, daß man zuerst den feindlichen König bis auf die letzte Linie treibt, und dann erst mit dem Bauer vorrückt.

Weiß		Schwarz
a 6 b 6	.	e 6 d 7
e 4 d 5	.	d 6 g 3
b 6 b 7 †	.	g 3 c 7
b 7 a 7	.	d 7 c 8
d 5 c 6	.	c 7 g 3

Weiß		Schwarz
a 7 a 8 †	=	g 3 b 8
d 4 d 5	=	c 8 d 8
a 8 b 8	=	

Nun muß Schwarz mit dem Könige weiter gehen, wodurch er den Laufer und das Spiel verliert.

Zweyte Stellung. Weiß K g 4 T h 6 B f 5
Schwarz K f 7 L e 3

Weiß		Schwarz
h 6 c 6	=	e 3 d 4
g 4 h 5	=	f 7 g 7

In dieser Lage bleibt das Spiel unentschieden; nur muß Schwarz seinen König immer dem weißen entgegen gesetzt erhalten, und seinen Laufer so ziehen, daß er das Vordringen des Bauers auf f 5 verhindert, und mit selbigem gleich Schach bieten kann, wenn der feindliche König ein Feld seiner Farbe betritt um den Bauer zu unterstützen.

Hätte Schwarz dieser Regel zuwider, statt f 7 g 7 den Laufer gezogen, so verlöre er das Spiel. Z B.

f 5 f 6	=	d 4 e 3
h 5 g 5	=	e 3 d 4
g 5 f 5	=	d 4 e 3 †
c 6 c 7 †	=	e 3 d 2
f 5 g 6	=	f 7 f 8

Nun muß Weiß gewinnen.

XII.

Ein Thurm und ein Bauer gegen einen Thurm.

Bey dieser Spielendung kommt es ganz auf die Stellung der Könige an. Ist der feindliche König von

der Linie, auf welcher der Bauer zur Dame gehen soll, zu weit entfernt, und kann daher von dieser durch den Thurm abgeschnitten werden, so gewinnt der, welcher den Bauer hat. Stehet aber der feindliche König schon auf der Linie des Bauers, so bleibt es unentschieden; nur muß in diesem Falle der, welcher allein den Thurm hat, diesen so stellen, daß er immer Schach geben kann, um den König von seinem Bauer wegzubringen. Hier folgen einige Beyspiele zur nähern Erklärung.

Erste Stellung Weiß K c 4 T b 7 B b 4
Schwarz K g 5 T e 1

Weiß		Schwarz	
b 7	f 7		

Durch diesen Zug ist der schwarze König vom Bauer abgeschnitten.

		e 1	c 1 †
c 4	d 5	g 5	g 6
f 7	f 2	c 1	d 1 †
d 5	c 6	d 1	c 1 †
c 6	b 6	e 1	b 1
b 4	b 5	g 6	g 5
b 6	c 6	b 1	c 1 †
c 6	b 7	c 1	b 1
b 5	b 6	b 1	b 3
b 7	c 7	b 3	c 3 †
c 7	b 8	c 3	b 3
b 6	b 7	b 3	b 4
f 2	a 2		

Nun kann der weiße König ohne Schach zu bekommen a 8 ziehen, und sein Bauer geht zur Dame.

Zweyte Stellung. Weiß K b 5 T h 6 B b 6
Schwarz K b 8 T g 1

In dieser Stellung bleibt es unentschieden; denn will sich der weiße König nähern, so gibt der schwarze Thurm immer Schach; so lange aber der König nicht näher kommen kann, darf auch sein Bauer nicht vorrücken.

Dritte Stellung. Weiß K g 6 T e 5 B c 4
Schwarz K c 8 T f 1

Auch in dieser bleibt es unentschieden; denn der weiße König ist durch den schwarzen Thurm vom Bauer abgeschnitten, und der Thurm allein bringt diesen nicht zur Dame.

XIII.

Ein Thurm mit zwey Bauern gegen einen Thurm und einen Bauer.

Hier kommt es auf die Stellung an, welche das Spiel erhält, wenn einer von den zwey Bauern gegen den einzelnen des Gegners gewechselt worden ist. Diese Stellung ist alsdann nach den XII angegebenen Regeln zu beurtheilen.

XIV.

Ein Thurm mit drey Bauern gegen einen Thurm und zwey Bauern.

Man muß wieder Bauer um Bauer tauschen, und dann kommt es auf die Stellung wie in XII an.

XV.

Eine Königinn gegen Thurm und Bauer.

Den Ausgang eines solchen Spieles, entscheidet die Stellung der Steine, besonders der Könige. Ich gebe zwey Stellungen zum Muster an.

Erste Stellung. Weiß K d 5 D b 3
Schwarz K d 8 T e 6 B d 7

In dieser Stellung bleibt es gewiß unentschieden denn der weiße König kann nicht näher kommen; die Königinn aber macht allein nicht matt und kann auch den schwarzen König nicht aus seiner Stellung vertreiben.

Zweyte Stellung. Weiß K f 4 D d 3
Schwarz K e 7 T e 5 B d 6

In dieser Stellung gewinnt Weiß, weil seine Königinn den feindlichen König rückwärts angreifen und ihn von seinem Bauer wegtreiben kann, unerachtet Schwarz den weißen König durch den Thurm verhindert über die fünfte Linie wegzugehen, indem er denselben immer e 5 c 5 und c 5 e 5 stellet.

Weiß		Schwarz	
d 3	h 7 †	e 7	e 6
h 7	g 8 †	e 6	e 7
g 8	c 8	e 5	c 5
c 8	b 7 †	e 7	e 6
b 7	g 7	c 5	e 5
g 7	c 7	e 5	c 5
c 7	d 8	c 5	e 5
d 8	e 8 †	e 6	d 5
e 8	c 8	e 5	h 5

Weiß	Schwarz
c 8 a 8 †	d 5 c 4
a 8 c 6 †	

So gehet der schwarze Bauer verloren. Wie man alsdann mit der Königinn gegen einen Thurm matt machen kann, wird in der dritten Abtheilung der Endspiele gezeigt werden.

XVI.

Königinn und ein Bauer gegen Königinn.

Gemeiniglich bleibt eine solche Parthie unentschieden, doch gibt es Stellungen in welchem derjenige gewinnt, welcher den Bauer hat.

Erste Stellung. Weiß K g 7 D d 3 B f 6
Schwarz K b 4 D c 5

Weiß	Schwarz
f 6 f 7	c 5 g 5 †
d 3 g 6	g 5 e 5 †
g 7 g 8	e 5 d 5
g 8 h 7	d 5 h 1 †
g 6 h 6	h 1 e 4 †
h 7 g 8	e 4 g 4 †
h 6 g 7	g 4 e 6

So gibt die schwarze Königinn entweder Schach oder hindert den Bauer im Vorrücken.

Zweyte Stellung. Weiß K h 7 D f 7 B g 7
Schwarz K b 6 D c 5

In dieser Stellung gewinnt Weiß. Ist er am Zuge so zieht er den Bauer in die Dame, und läßt sich einen Thurm dafür geben; hätte aber Schwarz den Zug und wollte auf b 2 Schach geben, so setzt

Weiß die Königinn g 6 und gibt dadurch Schach König und Königinn.

XVII.

Eine Königinn gegen einen einzelnen Bauer, der aber unter dem Schutze seines Königs bis auf das siebente Feld gekommen ist.

Wenn der König welcher die Königinn hat, weit entfernt von dem feindlichen Bauer stehet, so entscheidet über den Ausgang einer solchen Parthie, auf welcher Linie sich der Bauer befindet. Stehet er auf dem siebenten Felde der Linie a, c, f, oder h, so kann die Königinn nicht matt sondern nur patt machen; stehet aber der Bauer auf dem siebenten Felde der Linie b, d, e, und g so gewinnt die Königinn, denn sie kann den feindlichen König durch wiederhohltes Schachbieten zwingen, sich hinter seinen Bauer zu flüchten, und durch jeden solchen Zurückzuge gewinnt ihr eigener König Zeit einen Schritt näher zu kommen.

Folgende Beyspiele werden dieß noch mehr erläutern:

Erste Stellung. Weiß K c 2 D g 3
Schwarz K d 7 B e 7

Um in dieser Stellung zu gewinnen, muß die weiße Königinn dem feindlichen König ganz nahe kommen, um selbigen durch Schachbieten und den damit vereinigten Angriff auf den Bauer hinter diesen zu treiben. Z. B.

Weiß	Schwarz
g 3 d 3 †	d 7 c 7

Weiß		Schwarz
d 3 e 4	=	c 7 d 7
e 4 d 5 †	=	d 7 c 7
d 5 e 6	=	c 7 d 8
e 6 d 6 †	=	d 8 e 8
c 2 d 3	=	e 8 f 7
d 6 d 7	=	f 7 f 8
d 7 f 5 †	=	f 8 g 7
f 5 e 6	=	g 7 f 8
e 6 f 6 †	=	f 8 e 8
d 3 d 4		

Auf diese Art bringt Weiß den König immer näher und gewinnt die Parthie.

Zweyte Stellung. Weiß K c 2 D d 4

Schwarz K b 7 B a 7

In dieser Stellung bleibt es unentschieden, weil die Königinn genöthigt ist ein immerwährendes Schach zu geben oder in die Dame ziehen zu lassen. Z. B.

Weiß		Schwarz
d 4 d 5 †	=	b 7 b 8
d 5 b 5 †	=	b 8 a 8

Wollte Weiß nun den König einen Schritt näher bringen, so wäre Schwarz patt; Weiß muß also dem schwarzen König wieder Luft machen, und kann daher keinen Zug gewinnen um mit dem Könige näher zu kommen.

Dritte Stellung. Weiß K c 2 D e 3

Schwarz K b 7 B c 7

Auch in dieser Stellung bleibt es unentschieden, denn der schwarze König bleibt so lange bey seinem Bauer bis die feindliche Königinn ganz nahe kommt,

nun verläßt er ihn und stellet sich um patt zu werden in das Eckfeld. z. B.

Weiß		Schwarz
e 3 b 3 †	-	b 7 a 7
b 3 a 4 †	-	a 7 b 7
a 4 b 5 †	-	b 7 a 8
b 5 c 6 †	-	a 8 b 8
c 6 b 6 †	-	b 8 a 8

Nun muß die Königinn dem schwarzen Könige wieder Platz machen und darf auch den Bauer nicht nehmen; denn sonst würde Schwarz keinen Zug mehr haben.

Dritte Abtheilung.

Endspiele, in welchen allein Figuren übrig sind.

Nach Verschiedenheit der noch übrigen Figuren sind auch diese Endspiele sehr mannigfaltig; doch beruht der Ausgang derselben weniger auf die verschiedenen Stellungen der Steine als auf die Gattung derselben selbst. Es wird daher in denen folgenden Beyspielen deutlich gezeigt werden, durch welche Züge man mit jeder Gattung der Figuren matt machen könne; und wer diese Züge genau inne hat wird sie leicht in jeder vorkommenden Stellung anzuwenden wissen. Mit einigen Figuren und in gewissen Verhältnissen der Figuren der beyden Spieler gegen einander läßt sich ohne Fehler des Gegners gar nicht matt machen, also kein gezwungenes Matt geben. Man merke daher folgende Bestimmungen:

1. Zwey Springer allein können nicht matt machen.

2. Zwey Laufer allein machen matt.
3. Ein Laufer und ein Springer ebenfalls.
4. Ein Thurm allein gibt matt.
5. Ein Thurm gegen ein Pferd, oder gegen einen Laufer bleibt remis.
6. Ein Thurm gegen Thurm, so wie Königinn gegen Königinn ist remis.
7. Ein Thurm und Laufer gegen Thurm wird gewonnen.
8. Ein Thurm und Pferd gegen Thurm bleibt remis.
9. Königinn gegen einen Thurm wird gewonnen.
10. So auch Königinn gegen ein Pferd oder einen Laufer, sogar gegen beyde zugleich.
11. Aber Königinn gegen 2 Laufer, oder gegen 2 Thürme oder auch nur gegen einen Thurm verbunden mit Laufer oder Pferd bleibt remis.

I.

Ein Thurm gegen den einzelnen König.

Dieß Matt ist leicht zu machen. Man muß nämlich immer den eigenen König dem feindlichen entgegen setzen und dann mit dem Thurme Schach geben, wodurch dieser genöthigt wird eine Linie weiter zurück zu gehen. Dieß wiederhohlt man so lange bis der König endlich auf eine Endlinie getrieben ist, auf welcher dann der Thurm gleich matt gibt. Z. B.

Stellung. Weiß K d 3 T f 4
Schwarz K c 5

Weiß	Schwarz
f 4 h 4	c 5 b 5

Wäre Schwarz d 5 gegangen, so müßte der weiße Thurm gleich Schach geben, nun aber geht der König jenen nach.

Weiß		Schwarz
d 3 c 3	=	b 5 a 5
c 3 b 3	=	a 5 b 5
h 4 h 5 †	=	

Durch dieses Schach wird Schwarz genöthigt eine Linie weiter zurück zu weichen. Ziehet er nun c 6 so folgt ihm der weiße König, aber nicht in gerader Linie sondern in der Richtung des Springerzuges, um ihn zu zwingen sich selbst dem Könige entgegen zu stellen, worauf der Thurm wieder Schach gibt.

		b 5 c 6
b 3 b 4	=	c 6 d 6
b 4 c 4	=	d 6 e 6
c 4 d 4	=	e 6 f 6
d 4 e 4	=	f 6 g 6
h 5 b 5	=	g 6 h 6
e 4 f 4	=	h 6 g 6

In dieser Stellung ziehet Weiß den Thurm auf a 5, um durch diesen gleichgültigen Zug den schwarzen König zu zwingen, sich selbst den weißen entgegen zu stellen. Ziehet der schwarze König jetzt f 6, so gibt der Thurm Schach, und treibt ihn dadurch wieder eine Linie zurück, ziehet er auf h 6 so muß sich der weiße König auf g 4 stellen, wodurch auf den nächsten Zug dasselbe Verhältniß eintreten muß. Gehet er aber von selbst zurück so stellet sich der Thurm auf a 6. Auf diese Art wird er bis auf die Endlinie getrieben, auf welcher Schwarz bey der ersten Entgegenstellung des Königs matt wird.

II.

Zwey Thürme gegen Einen.

Derjenige welcher zwey Thürme hat, muß den Gegner zu zwingen suchen, seinen einzelnen gegen einen der seinigen abzutauschen, und macht alsdann auf die eben angegebene Art mit dem andern matt. Zur Abtauschung des Thurmes gelangt man leicht, wenn man den feindlichen König auf eine Endlinie treibt, auf welcher er gleich genöthigt ist seinen Thurm vorzusetzen, um nicht matt zu seyn. Z. B.

Erste Stellung. Weiß K h 7 T f 7, c 7
Schwarz K e 4 T b 2

Weiß		Schwarz
c 7 c 1	=	b 2 h 2 †

Weiß muß damit anfangen, seine Thürme zu trennen, um zu verhindern daß der feindliche König ihnen entgegen gehen und dadurch das Schachgeben einstellen kann.

h 7 g 8	=	h 2 a 2
c 1 d 1	=	

Weiß darf noch keinen Schach geben, sonst geht der König auf die d Linie.

		a 2 a 8 †
g 8 h 7	=	a 8 a 2
f 7 e 7 †	=	e 4 f 3
d 1 f 1 †	=	f 3 g 2
f 1 f 6	=	a 2 a 3
e 7 g 7 †	=	g 2 h 2
f 6 h 6 †	=	

Um nicht matt zu seyn muß Schwarz nun den

Thurm vorsetzen. Weiß nimmt diesen und gibt mit dem andern Thurme matt. Siehe Nro. 1.

Zweyte Stellung Weiß K d 8 T a 7, c 5
Schwarz K d 6 T h 4

In dieser kritischen Lage, in welcher Schwarz gleich matt geben könnte wenn er am Zuge wäre, muß Weiß auf folgende Art spielen:

Weiß		Schwarz
c 5 h 5	=	h 4 h 5
a 7 a 6 †	=	d 6 e 5
a 6 a 5 †	=	

So gehet der schwarze Thurm verloren.

III.

Zwey Laufer gegen den einzelnen König.

Um dieß matt zu machen, muß man:

1) den feindlichen König durch Entgegenstellung des eigenen auf eine äußere Linie des Schachbretes treiben;
2) denselben in ein Eckfeld jagen und ihm dann den Ausgang auf einer Seite durch den König auf der andern Seite durch die zwey Laufer versperren;
3) aber sehr darauf Acht haben, daß er nicht patt werde; welches man am leichtesten verhüten kann, wenn man sich durch einen gleichgültigen Laufer-zug des Nachzuges bemächtiget. Z. B.

Steilung. Weiß K e 6 L c 2, f 2
Schwarz K g 7

Weiß		Schwarz
f 2 e 3	=	g 7 f 8

Weiß		Schwarz
c 2	g 6	f 8 g 7
g 6	h 5	g 7 f 8
e 3	h 6 †	f 8 g 8
h 5	g 6	g 8 h 8
e 6	f 6	h 8 g 8
g 6	d 3	g 8 h 8
f 6	g 6	h 8 g 8
d 3	c 4 †	g 8 h 8
h 6	g 7 † matt.	

IV.

Zwey Springer gegen einen einzelnen König.

Zwey Springer können kein gezwungenes Matt geben; es ist daher nur möglich wenn der einzelne König fehlerhaft ziehet. Z. B.

Stellung. Weiß K g 6 S f 5, g 5

Schwarz K g 8

Wenn Weiß in dieser Stellung mit dem Pferde auf h 6 Schach bietet, und der schwarze König ginge statt f 8 auf h 8, so gibt das andere Pferd auf f 7 matt.

V.

Königinn gegen einen Thurm.

In den mehrsten Stellungen ist dieß Matt nothwendig. Um es geben zu können muß man:

1) den König der den Thurm hat auf eine äußere Linie treiben. Dieß zu bewerkstelligen setze man

den eigenen König immer dem feindlichen entgegen, gebe alsdann mit der Königinn wiederhohlt Schach oder suche mit derselben in der Laufferrichtung den feindlichen Thurm unbrauchbar zu machen, indem er zur Deckung seines Königs vor selbigen gezogen werden muß; dadurch wird der König nach und nach gezwungen bis auf die letzte Linie zu weichen.

2) Wenn dieß geschehen so habe man sorgfältig darauf Acht daß der Gegner nicht seinen Thurm preis gebe um patt zu werden.

Zur nachstehenden Stellung kann man den König immer bringen.

Erste Stellung. Weiß K f 5 D e 5
Schwarz K d 7 T d 6

Weiß		Schwarz
e 5 b 5 †	=	d 7 e 7
b 5 b 7 †	=	d 6 d 7
b 7 b 4 †	=	e 7 d 8
f 5 e 6	=	d 8 c 8
b 4 b 5	=	d 7 c 7
e 6 d 6	=	c 7 a 7

Hätte Schwarz den Thurm nicht vom Könige entfernt, so wäre er gleich matt gewesen.

b 5 e 8 †	=	c 8 b 7
e 8 d 7 †	=	b 7 b 8
d 7 d 8 †	=	b 8 b 7
d 8 c 7 †	=	b 7 a 6
c 7 c 6 †	=	a 6 a 5
d 6 c 5		So ist Schwarz ohne Rettung

matt.

Zweyte Stellung. Weiß K f 6 D d 5
Schwarz K h 8 T g 7

Weiß	Schwarz
d 5 d 8 † =	h 8 h 7

Hätte Schwarz aber den Thurm vorgesetzt, so ziehet die weiße Königinn auf e 7, und nöthigt dadurch den Thurm, so gut wie jetzt, sich vom Könige zu entfernen.

d 8 e 8 =	g 7 g 1
e 8 d 7 † =	h 7 h 8

Wäre Schwarz anstatt dessen auf h 6 gegangen so gäbe Weiß auf h 3 matt.

d 7 c 8 † =	h 8 h 7

Den Thurm darf Schwarz nie vorsetzen sonst ist er matt.

c 8 c 7 † =	h 7 g 8
c 7 b 8 † =	g 8 h 7
b 8 h 2 oder a 7 †	

So geht der Thurm verloren.

Durch das Nehmen eines Steines oder durch sonst einen dringenden Umstand können aber der König und die Königinn in eine Stellung kommen, in welcher der Matt unmöglich ist, und die Parthie also remise bleiben muß. Z. B.

Dritte Stellung. Weiß K b 6 D d 6
Schwarz K c 8 T c 7

Hat Schwarz in dieser Stellung den Zug so bleibt es unentschieden, denn er gibt Schach auf h 7. Ziehet Weiß den König auf a 6, so opfert Schwarz den Thurm auf a 7 auf und wird patt; gehet aber der weiße König auf c 6, so gibt Schwarz den Thurm auf b 6 preis und ist wieder patt.

VI.

Ein Laufer und ein Springer gegen einen einzelnen König.

Dieß ist ein nothwendiges Matt. Der König kann aber nur in einem Eckfelde matt werden, welches von der Farbe des Laufers ist.

Man muß also suchen den feindlichen König, auf die schon öfters gezeigte Art, auf eine äußere Linie und besonders in ein Eckfeld, wenn es auch ein falsches wäre, zu treiben. Dieß ist leicht auszuführen, obwohl dazu keine bestimmten Regeln angegeben werden können. Ist der feindliche König einmahl in einem Eckfelde, so muß man den eigenen König auf das dritte Feld von der Ecke angerechnet in schräger Linie setzen; der Laufer muß auf einer Seite den Ausgang sperren und das Pferd so gestellet werden, daß es dem Könige das Eckfeld hindert.

Es sey also die Stellung:

Weiß K f 6 L c 4 oder auch b 3, d 5, a 2, S e 5 damit er g 6 springen kann.

Schwarz K h 8

Weiße	Züge	Schwarze
e 5 g 6 †	1	h 8 h 7
c 4 d 5	2	h 7 h 6

Weiß macht einen nichts sagenden Zug, um den Nachzug zu gewinnen.

d 5 g 8	3	h 6 h 5
g 6 e 5	4	h 5 h 6

Dieser Zug des Weißen ist nothwendig, sonst ginge Schwarz g 4 und entwischte wieder. Hätte Weiß

anstatt dessen seinen König nachgezogen, so müßte er bey dem jetzigen Zuge des Schwarzen wieder zurück.

Wäre aber Schwarz anstatt h 6 auf h 4 gegangen, so siehe darüber die Veränderung.

Weiße	Züge	Schwarze
e 5 g 4 †	5	h 6 h 5
f 6 f 5	6	h 5 h 4
f 5 f 4	7	h 4 h 3

Wäre Schwarz aber h 5 gegangen, so muß der weiße Laufer Schach bieten; Schwarz wird dadurch auf h 4 zurück genöthigt; alsdann macht der weiße Laufer einen gleichgültigen Zug auf seiner Linie, und nun muß Schwarz auf h 3 gehen.

g 4 e 3	8	h 3 h 4

Weiß ziehet so um den König das Feld g 2 zu sperren.

g 8 f 7	9	h 4 h 3
f 7 e 8	10	h 3 h 4
e 3 g 2 †	11	h 4 h 3
f 4 f 3	12	h 3 h 2
f 3 f 2	13	h 2 h 3
e 8 d 7 †	14	h 3 h 2
g 2 e 3	15	h 2 h 1

Das Pferd muß nun so gestellt werden, daß es dem feindlichen Könige das Feld h 2 hindert, und doch dem Laufer die Ecklinie nicht sperrt.

d 7 c 8	16	h 1 h 2

Weiß macht einen gleichgültigen Zug; denn hätte er schon jetzt das Pferd f 1 gespielt, um das Feld h 2 zu sperren so wäre Schwarz patt.

e 3 f 1 †	17	h 2 h 1
c 8 b 7 † matt.		

Will man aber mit dem Pferde das matt geben so muß man vom 16. Zuge an auf folgende Art spielen:

Weiße	Züge	Schwarze
d 7 h 3	16	h 1 h 2
h 3 f 1	17	h 2 h 1
f 1 g 2 †	18	h 1 h 2
e 3 f 1 † matt.		

Veränderung

bey dem vierten Zuge des Schwarzen.

Weiße	Züge	Schwarze
g 6 e 5	4	h 5 h 4

Durch diesen Zug sucht Schwarz in die andere schwarze Ecke zu kommen.

g 8 d 5	5	h 4 g 3

Dieser Zug des Weißen ist nothwendig, um den König die weißen Felder abzuschneiden; der Springer sperrt die schwarzen.

Schwarz hätte auf h 5 zurück gehen können; siehe das Supplement zu dieser Veränderung.

e 5 d 3	6	g 3 h 4
d 5 f 3	7	h 4 g 3
f 3 d 1	8	g 3 h 4
f 6 f 5	9	h 4 g 3
f 5 g 5	10	g 3 h 3
d 1 g 4 †	11	h 3 g 3
g 5 h 5	12	g 3 g 2
h 5 h 4	13	g 2 h 2
g 4 h 3	14	h 2 g 1

Weiße	Züge	Schwarze
h 4 g 3	= 15 =	g 1 h 1
d 3 f 4	= 16 =	h 1 g 1
f 4 e 2 †	17 =	g 1 h 1
h 3 g 2 † matt.		

Supplement zu dieser Veränderung bey dem fünften Zuge des Schwarzen.

Weiße	Züge	Schwarze
g 8 d 5	= 5 =	h 4 h 5
d 5 e 4	= 6 =	h 5 h 6
e 5 g 4 †	= 7 =	h 6 h 5
f 6 f 5	= 8 =	h 5 h 4
f 5 f 4	= 9 =	h 4 h 5
e 4 f 5	= 10 =	h 5 h 4

Weiß machte bloß einen gleichgültigen Zug um den Nachzug zu gewinnen.

f 5 g 6	= 11 =	h 4 h 3
g 4 e 3	= 12 =	h 3 h 4
e 3 g 2 †	= 13 =	h 4 h 3
f 4 f 3	= 14 =	h 3 h 2
f 3 f 2	= 15 =	h 2 h 3
g 6 f 5 †	= 16 =	h 3 h 2
g 2 e 3	= 17 =	h 2 h 1
f 5 e 6	= 18 =	h 1 h 2

Dieß ist wieder nur ein Ausfüllungszug des Weißen.

e 3 f 1 †	= 19 =	h 2 h 1
e 6 d 5 † matt.		

VII.

Ein Thurm und ein Laufer gegen einen Thurm.

Um mit diesen Figuren Matt zu geben, muß man den feindlichen König auf eine äußere Linie treiben und ihn in eine solche Stellung bringen, daß er entweder den Thurm Preis geben, oder wenigstens ihn für den Laufer aufopfern muß. Man muß aber Acht geben daß man den König nicht patt setze. Der Laufer ist bey diesem Matt vorzüglich dazu zu gebrauchen, dem feindlichen Thurme das Schachgeben zu verwehren oder den König dagegen zu decken.

Ich nehme hier eine Stellung an, in welche Schwarz wie ich hernach zeigen werde, leicht gebracht werden kann.

Erste Stellung. Weiß K e 6 T c 4 L e 5
Schwarz K e 8 T d 1

Weiße	Züge	Schwarze
c 4 c 8 †	1	d 1 d 8
c 8 c 7	2	d 8 d 2

Wenn der schwarze Thurm d 3 oder d 1 gezogen haben würde, so könnte Weiß gleich den seinigen g 7 spielen; so aber muß letzterer einen gleichgültigen Zug machen, um Schwarz zu nöthigen d 1 oder d 3 zu ziehen. Die Folge wird zeigen wie nöthig es für Weiß ist, daß sich der schwarze Thurm nicht auf das Feld d 2 fest setze.

c 7 b 7	3	d 2 d 1
b 7 g 7	4	d 1 f 1

Schwarz hätte auch mit dem Könige f 8 gehen können. Siehe die erste Veränderung.

Weiße	Züge	Schwarze
e 5 g 3	= 5	= f 1 f 3,

Auch anstatt dieses Zuges hätte Schwarz den Könnig f 8 spielen können. Siehe die zweyte Veränderung.

g 3 d 6	= 6	= f 3 e 3 †
d 6 e 5	= 7	= e 3 f 3

Zöge Schwarz, statt diesen Thurm, den König auf f 8, so ginge der weiße Thurm auf h 7, und das Matt wäre nicht mehr zu hindern.

g 7 e 7 †	= 8	= e 8 f 8

Würde Schwarz den König auf d 8 gespielt haben, so zöge der weiße Thurm b 7 nnd gebe darauf Matt.

e 7 c 7	= 9	= f 8 g 8
c 7 g 7 †	= 10	= g 8 f 8

Der König durfte nicht h 8 gehen, sonst geht der Thurm durch den Abzugsschach verloren.

g 7 g 4	= 11	= f 8 e 8

Hätte Schwarz den Thurm e 3 gespielt, um den Laufer am Schachgeben zu hindern, so zieht Weiß den Thurm h 4 worauf es auch Matt ist.

e 5 f 4

Nun mag Schwarz spielen, was er will, der Matt ist nicht mehr zu hindern; denn ziehet er auch den König f 8, so gibt der weiße Laufer Schach und der Thurm matt, weil Schwarz den seinigen nicht versetzen kann.

Erste Veränderung

bey dem vierten Zuge des Schwarzen,

Weiße	Züge	Schwarze
b 7 g 7	= 4 =	e 8 f 8
g 7 h 7	= 5 =	d 1 g 1

Schwarz hatte keinen andern Zug um das Matt zu wehren, allein dadurch geht der Thurm verloren.

h 7 b 7	= 6 =	f 8 g 8

Schwarz hatte wieder keinen andern Zug; denn hätte er auch mit dem Thurme auf g 6 Schach geboten, so setzte Weiß den Laufer vor. Alsdann muß er auf g 8 und würde durch den Schach des weißen Thurmes auf b 8 und h 8 matt werden.

b 7 b 8 †	= 7 =	g 8 h 7
b 8 h 8 †	= 8 =	h 7 g 6
h 8 g 8 †	=	

So geht der schwarze Thurm verloren.

Zweyte Veränderung

bey dem fünften Zuge des Schwarzen.

Weiße	Züge	Schwarze
e 5 g 3	= 5 =	e 8 f 8
g 7 g 4	= 6 =	f 8 e 8

Schwarz ziehet zurück, um sich in den Stand zu setzen, das Schach vom Thurme decken zu können.

g 4 c 4	= 7 =	f 1 d 1

Schwarz hätte auch den König f 8 ziehen können. Siehe das Supplement zu dieser Veränderung.

Weiße		Züge		Schwarze
g 3 h 4	=	8	=	e 8 f 8
h 4 f 6	=	9	=	d 1 e 1 †
f 6 e 5	=	10	=	f 8 g 8
c 4 h 4				

So ist nun das Schachmatt des Thurmes auf h 8 nicht mehr zu hindern.

Supplement zu dieser Veränderung, bey dem siebenten Zuge des Schwarzen.

Weiße		Züge		Schwarze
g 4 c 4	=	7	=	e 8 f 8
g 3 e 5	=	8	=	f 8 g 8
c 4 h 4	=	9		

Nun gibt der Thurm auf h 8 matt

Zweyte Stellung. Weiß K f 6 T d 1 L f 5
Schwarz K f 8 T e 7

Viele große Spieler glauben, daß das Spiel in dieser Stellung unentschieden bleiben müsse. Allein wer die Anweisung in der vorigen Stellung matt zu machen recht begriffen hat, dem wird es nicht schwer fallen, mit denselben Zügen auch hier seinen Endzweck zu erreichen.

Anweisung den Gegner zu nöthigen, die oben angegebene Stellung zu nehmen, um alsdann mit Thurm und Laufer gegen einen Thurm Matt machen zu können.

Stellung. Weiß K e 4 T a 2 L e 3
Schwarz K e 6 T d 7

Weiße	Züge	Schwarze
a 2 b 2′	1	d 7 d 8

Weiß hätte einen vergeblichen Zug gethan, wenn er gleich Schach gegeben haben würde, denn Schwarz setzte den Thurm vor, so aber ist letzterer genöthigt den Thurm zu ziehen, worauf Weiß alsdann Gebrauch vom Laufer machen kann.

e 3 f 4	2	d 8 e 8
b 2 b 6 †	3	e 6 f 7 †

Jetzt war das Schachgeben des Weißen zur rechten Zeit, weil Schwarz den Thurm nicht mehr vorsetzen kann.

e 4 f 5	4	e 8 e 2
b 6 b 1	5	e 2 f 2
b 1 b 7 †	6	f 7 f 8

Wenn Schwarz den König e 8 gespielt hätte, so hätte Weiß den Laufer Preis gegeben und wäre mit dem Könige e 6 gegangen. Jetzt aber besteht die Schwierigkeit darinn, den Laufer auf das Feld e 5 zu bringen, denn der Gegner wird dieses durch das hin und herziehen des Thurmes auf f 2 und f 1 zu verhindern trachten.

f 5 e 4	7	f 8 e 8

Wenn Schwarz Schach gegeben hätte, so müßte Weiß den König auf d 4 und dann den Laufer auf

e 5 ziehen. — Schwarz hätte aber auch auf g 8 gehen können; hierüber siehe die Veränderung.

Weiße		Züge		Schwarze
f 4	e 5	8	=	f 2 f 7
b 7	b 8 †	9	=	e 8 e 7
e 4	d 5	10	=	f 7 f 1
b 8	b 7 †	11	=	e 7 e 8
d 5	e 6			

Somit ist nun der Endzweck erreicht, den Gegner in oben angegebene Stellung zu bringen.

Veränderung

bey dem siebenten Zuge des Schwarzen.

Weiße		Züge		Schwarze
f 5	e 4	7	=	f 8 g 8
f 4	e 5	8	=	f 2 f 7
b 7	b 1	9	=	f 7 f 2
e 4	d 5	10	=	g 8 f 7
b 1	b 7 †	11	=	f 7 g 6
b 7	g 7 †	12	=	g 6 h 6
d 5	e 6	13	=	f 2 e 2
g 7	g 1	14	=	e 2 f 2
e 5	f 6	15	=	h 6 h 5
g 1	g 5 †	16	=	h 5 h 6
e 6	f 7	17	=	f 2 c 2
g 5	b 5	18	=	c 2 c 7 †
f 6	e 7	19	=	c 7 d 7
b 5	b 8	20	=	h 6 h 5
b 8	b 4	21		

Nun mehr kann Schwarz das Matt nicht mehr hindern.

Aus dieser Veränderung siehet man, daß es verschiedene Arten gibt, das Matt zu erzwingen. Als Hauptregel merke man dabey, daß der Laufer immer neben dem Könige seyn muß, um letztern gegen den feindlichen Thurm decken zu können.

Anhang,

enthaltend einige interessante und lehrreiche Endspiele

1. Endspiele, in welchen man durch wohl berechnete überraschende Züge den Gegner matt macht; während man sich doch selbst in einer solchen übeln Lage befindet, daß man durch den ersten freyen Zug des Gegners matt seyn müßte.

Erstes Spiel.

Stellung. Weiß K g 1 T c 1 S d 4 L e 3
B a 5, c 7, f 2
Schwarz K a 7 T h 3, h 8 L g 4
B a 6, b 7, f 3

Weiß		Schwarz
d 4 f 5 †	=	b 7 b 6
a 5 b 6 †	=	a 7 a 8
c 7 c 8 †	=	h 8 c 8
c 1 c 8 †	=	a 8 b 7
f 5 d 6 † matt.		

Veränderung.

d 4 f 5 †	=	b 7 b 6
a 5 b 6 †	=	a 7 b 7

f 5 d 6 † = b 7 a 8
b 6 b 7 matt.

Zweytes Spiel.

Stellung. Weiß K h 2 D c 4, T g 7 S b 5, d 4 B a 6, b 4, h 3
Schwarz K b 8 D e 4 T h 6, h 8 L c 8 B b 6, c 7, c 5, f 4, g 6

Weiß			Schwarz
a 6	a 7 †	=	b 8 a 8
c 4	d 5 †	=	e 4 d 5
b 5	c 7 †	=	a 8 a 7
c 7	d 5 †	=	a 7 a 6
d 5	c 7 †	=	a 6 b 7
c 7	b 5 †	=	b 7 a 8
g 7	a 7 †	=	a 8 b 8

d 4 c 6 † matt.

Veränderung.

Weiß			Schwarz
a 6	a 7 †	=	b 8 b 7
b 5	d 6 †	=	b 7 a 8

d 6 e 4 hat die Dame gewonnen.

Drittes Spiel.

Stellung. Weiß K g 1 T c 7 S d 5 L a 6 B c 6, f 2, g 3.
Schwarz K a 8 T b 8, h 5 L f 3 B a 7, b 5, c 2

Weiß		Schwarz
a 6 b 7 †	=	b 8 b 7
c 7 c 8 †	=	b 7 b 8
d 5 c 7 † matt.		

Viertes Spiel.

Stellung. Weiß K f 1 D e 6 T a 6 S a 4, b 3
L d 1 B d 4, e 5, f 4, g 2, h 3
Schwarz K d 8 D e 3 T e 8, c 8 S f 7
L c 7, a 8 B c 5, d 6, e 7, f 5, g 3, h 4

Weiß		Schwarz
e 6 d 7 †	=	d 8 d 7
a 4 c 5 †	=	d 6 c 5
b 3 c 5 †	=	d 7 d 8
c 5 e 6 †	=	d 8 d 7
d 1 a 4 †	=	a 8 c 6
a 4 c 6 †	=	d 7 e 6
d 4 d 5 † matt		

Veränderung.

e 6 d 7 †	=	d 8 d 7
a 4 c 5 †	=	d 7 d 8
c 5 e 6 †	=	d 8 d 7
b 3 c 5 †	=	d 6 c 5
d 1 a 4 †	=	a 8 c 6
a 4 c 6 †	=	d 7 e 6.
d 4 d 5 † matt.		

Fünftes Spiel.

Stellung. Weiß K f 1 T d 1, e 7, S b 4, e 5, B b 5, c 4, f 2, g 3.
Schwarz K b 8 T a 8, g 8 S e 2 L g 7 B b 6, c 7, f 3, g 4, h 2

Weiß	Schwarz
b 4 c 6 †	b 8 b 7
e 7 c 7 †	b 7 c 7
d 1 d 7 †	c 7 c 8
c 6 e 7 †	c 8 b 8
e 5 c 6 † matt.	

Sechstes Spiel.

Stellung. Weiß K h 1 T a 1, e 7 S c 7 L c 3 B b 4, c 5, f 4, g 3
Schwarz K b 7 T c 8, g 2 S f 5 L e 4 B b 5, c 6, f 7, g 4, h 3

Weiß	Schwarz
c 7 b 5 †	f 5 e 7
a 1 a 7 †	b 7 b 8
c 3 e 5 †	c 8 c 7
e 5 c 7 †	b 8 c 8
a 7 a 8 †	c 8 d 7
a 8 d 8 †	d 7 e 6
d 8 d 6 †	e 6 f 5
b 5 d 4 † matt.	

Veränderung.

e 7 b 5 †	b 7 b 8
e 3 e 5 †	e 8 c 7

e 7 e 8 † = b 8 b 7
a 1 a 7 † matt.

2. Endspiele, in welcher ein Spieler dem andern ansagt, daß er ihn in einer gewissen Anzahl von Zügen oder durch einen bestimmten Stein matt machen werde.

Siebentes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner, daß er ihn auf den dritten Zug und zwar durch den Bauer matt machen werde.

Stellung. Weiß K b 5 D b 2 B a 5
Schwarz K a 8 B b 7

Weiß		Schwarz
b 2 h 8 †	=	a 8 a 7
h 8 c 8	=	b 7 b 6
a 5 b 6 † matt.		

Achtes Spiel.

Weiß sagt dem Gegner, daß er ihn in nicht mehr und nicht weniger als in vier Zügen matt machen werde.

Stellung. Weiß K c 6 D b 5 L f 8, g 2
Schwarz K a 7 D a 4 T a 2, a 1 B a 5

Schwarz		Weiß
f 8 c 5 †	=	a 7 a 8
g 2 f 3	=	a 4 b 5 †
c 6 c 7 †	=	b 5 b 7
f 3 b 7 † matt		

Neuntes Spiel.

Weiß sagt dem Schwarzen daß er ihm auf den fünften Zug und zwar durch einen Bauer matt geben werde.

Stellung. Weiß K c 1 T d 1, g 1 L f 2 S b 5, b 7 B c 4, d 3, e 4, g 2 h 3
Schwarz K e 8 D b 3 T a 4, h 8 L f 8 S g 8 B b 6, d 7, e 7, f 6, g 6, h 7

Weiß		Schwarz	
b 5	c 7 † =	e 8	f 7
b 7	d 8 † =	f 7	g 7
c 7	e 8 † =	g 7	h 6
d 8	f 7 † =	h 6	h 5
g 2	g 4 † matt.		

Zehntes Spiel.

Weiß sagt dem Gegner, daß er ihn erst in sechs Zügen mit seinem Bauer matt machen werde, ohne seinen König von der Stelle zu rücken.

Stellung Weiß K c 7 T b 7, d 7 B b 6
Schwarz K a 8 B d 4

Weiß		Schwarz	
d 7	d 5 =	d 4	d 3
d 5	e 5 =	d 3	d 2
e 5	e 3 =	d 2	d 1 Dame
e 3	a 3 † =	d 1	a 4
b 7	a 7 † =	a 4	a 7
b 6	b 7 matt.		

Eilftes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner daß er ihn auf den sechsten Zug durch einen Bauer matt setzen werde.

Stellung. Weiß K a 5 D h 4 T g 3, b 4 B a 6, c 6
Schwarz K a 8 D e 1 T c 1, c 4

Weiß				Schwarz			
h	4	d	8 †	a	8	a	7
g	3	g	7 †	e	1	e	7
b	4	b	7 †	e	7	b	7
d	8	b	6 †	a	7	a	8
c	6	b	7 †	a	8	b	8
a	6	a	7 matt.				

Zwölftes Spiel.

Weiß sagt dem Schwarzen, daß er ihn mit den Bauer b 5 matt machen werde, ohne den schwarzen Bauer a 7 zu nehmen.

Stellung. Weiß K c 6 D e 6 T c 4 B b 5, a 6
Schwarz K a 8 B a 7

Schwarz				Weiß			
c	4	a	4	a	8	b	8
a	4	a	5	b	8	a	8
e	6	d	7	a	8	b	8
d	7	c	7 †	b	8	a	8
c	7	b	6	a	7	b	6
a	6	a	7	b	6	a	5
c	6	b	6	a	5	a	4
b	6	a	6	a	4	a	3
b	5	b	6	a	3	a	2
b	6	b	7 † matt.				

Dreyzehntes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner daß er ihn auf den siebenten Zug matt machen werde, und zwar mit dem Bauer b 4

Stellung. Weiß K d 7 T c 1 S d 4 B b 4 b 5
Schwarz K b 8 B b 6

Weiß		Schwarz
c 1	c 7 =	b 8 a 8.
d 4	b 3 =	a 8 b 8
d 7	c 6 =	b 8 a 8
c 7	c 8 † =	a 8 a 7
b 3	a 5 =	b 6 a 5
b 5	b 6 † =	a 7 a 6
b 4	b 5 matt.	

Vierzehntes Spiel.

Weiß sagt seinem Gegner daß er ihn auf den fünften Zug durch den Bauer auf d 5 matt machen werde.

Stellung. Weiß K d 6 S h 6, g 5 B c 6, d 5, d 7, e 6
Schwarz K d 8 T b 8, f 8, L h 1 S a 1, c 2

Weiß		Schwarz
h 6	f 7 † =	f 8 f 7
e 6	e 7 † =	f 7 e 7
g 5	e 6 † =	e 7 e 6
d 5	e 6	

Nun gibt dieser Bauer auf den folgenden Zug matt.

Inhalt.

Erster Abschnitt

Seite.

I. Vorkenntnisse für Anfänger im Schachspiele 1
II. Anweisung zum Gebrauche der Schachtabellen und Erklärung der darin vorkommenden Zeichen. — — — — — — 9
III. Gesetze welche bey dem Schachspiele zu beobachten sind. — — — — — 12

Zweyter Abschnitt. Theoretische Grundsätze.

Einleitung — — — — 16
A. Allgemeine theoretische Grundsätze — 21
B. Theoretische Regeln über jede Gattung der Steine insbesondere — — — 29

Dritter Abschnitt. Anmerkungen zu denen vier praktischen Musterspielen.

A. Anmerkungen zum ersten Musterspiele — 35
B. — — zweyten — — 46

Seite

C. Anmerkungen zum dritten Musterspiele — 56
D. — — vierten — — oder dem sogenannten Gambit — — 59
E. Anmerkungen zu der fünften Tabelle oder den sogenannten unregelmäßigen Spielen. — 71

Vierter Abschnitt. Die Endspiele.

I. Endspiele in denen nur noch Bauern übrig sind. — — — — — — 79
II. — — — Bauern und Figuren vorhanden sind — 91
III. — in welchen allein Figuren übrig sind. — 108
Anhang. Enthaltend einige interessante und lehrreiche Endspiele — — — — 126

Druckfehler.

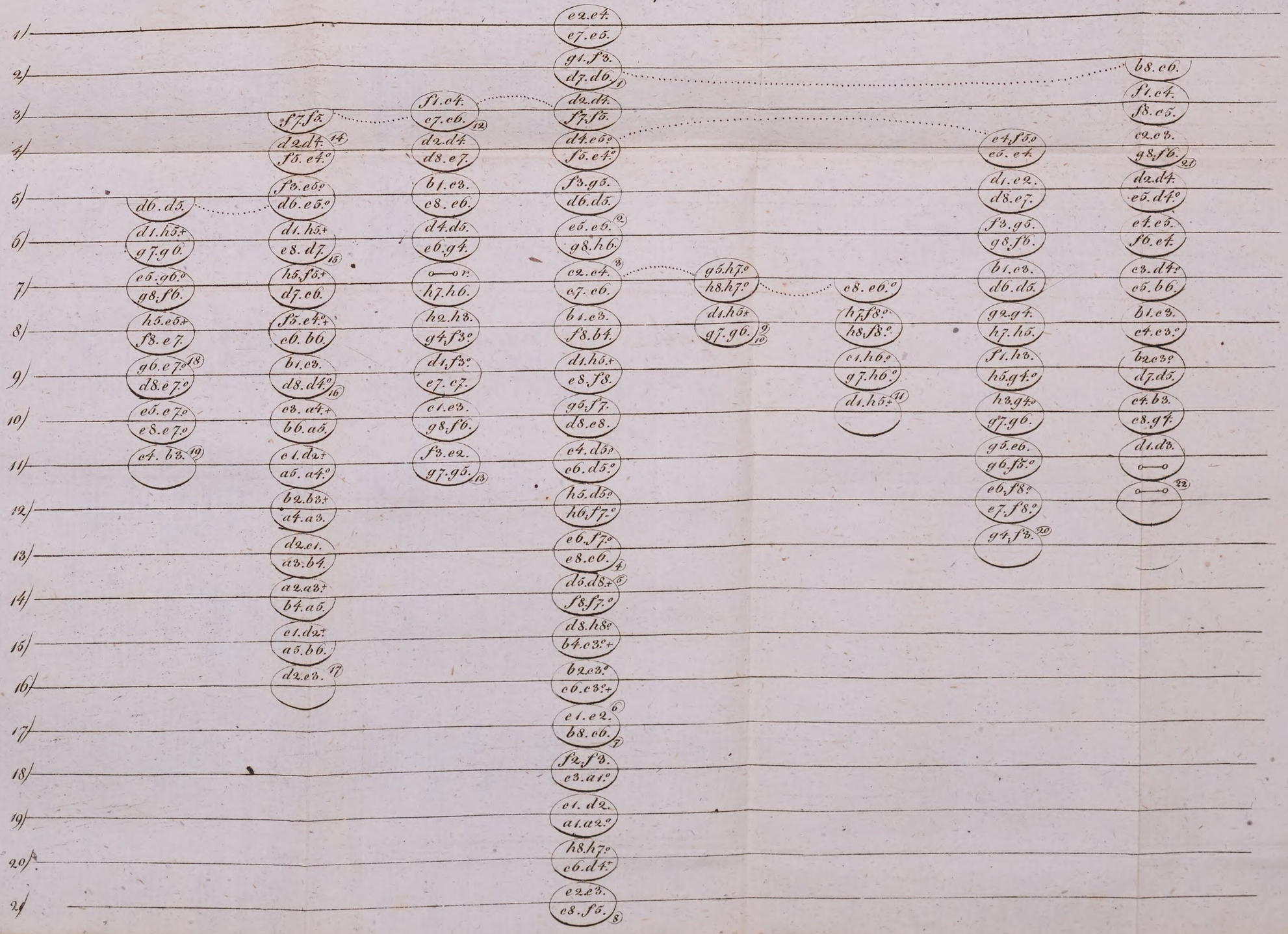
S. 31	Z. 5	von unten,	lies	die Bauern	statt der Bauer.
— 82	— 9	— oben,	—	e 3	— c 3
— 92	— 5	— unten,	—	b 2	— b 3
— 101	— 11	— ——	—	die 5 Züge des Weißen müssen hier alle um eine Zeile herabgerückt werden, so daß man also bey dem Durchspielen mit dem Zuge des Schwarzen d 4 e 3 den Anfang zu machen hat.	
— 102	— 13	— unten	—	c 1	— e 1
— 105	— 1	— ——	—	c 2	— b 2

STADTBIBLIOTHEK AUGSBURG

BIBLIOTECA CENTRALE
ROMA

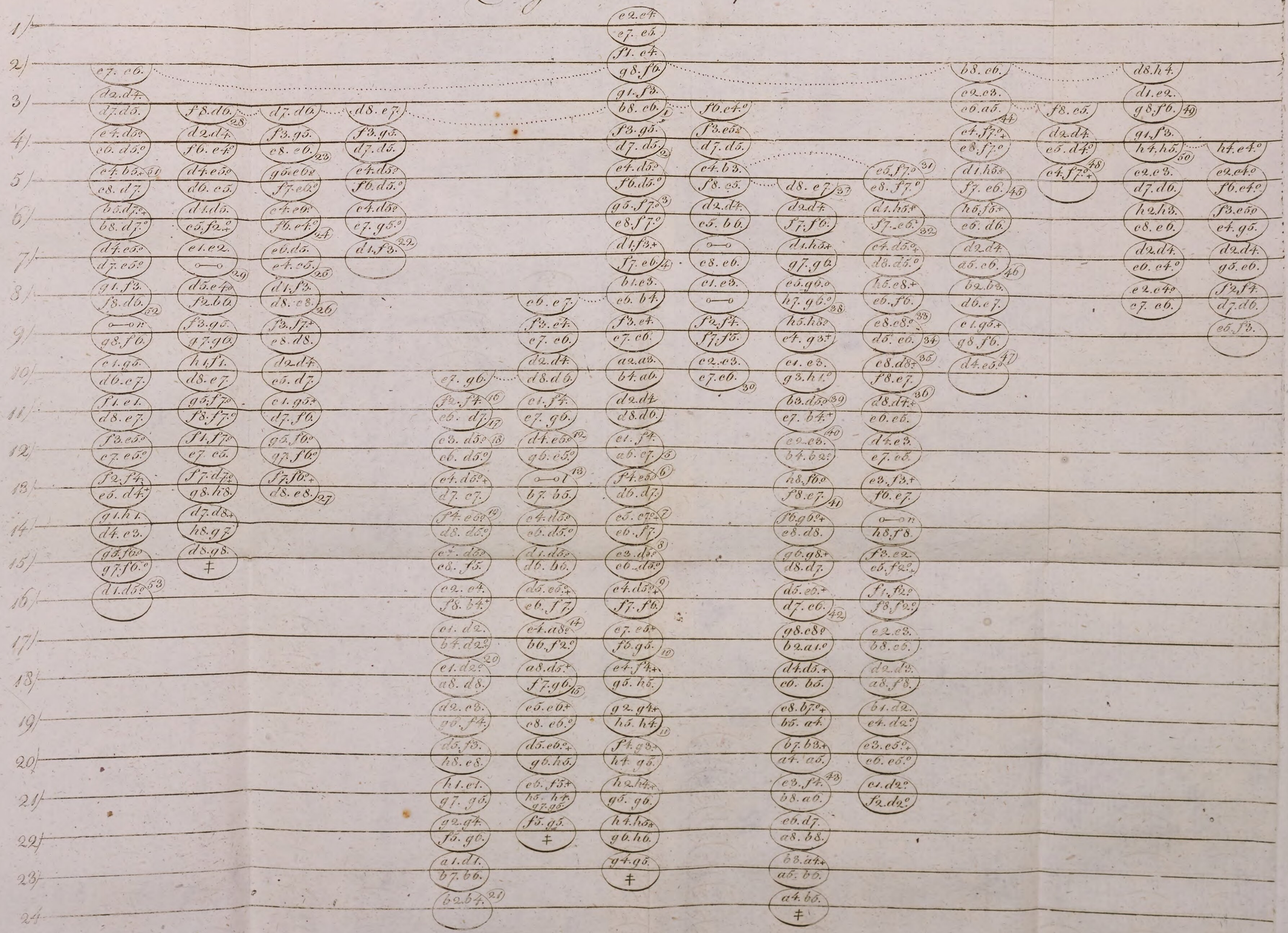
Drittes Musterspiel.

Tab. III.



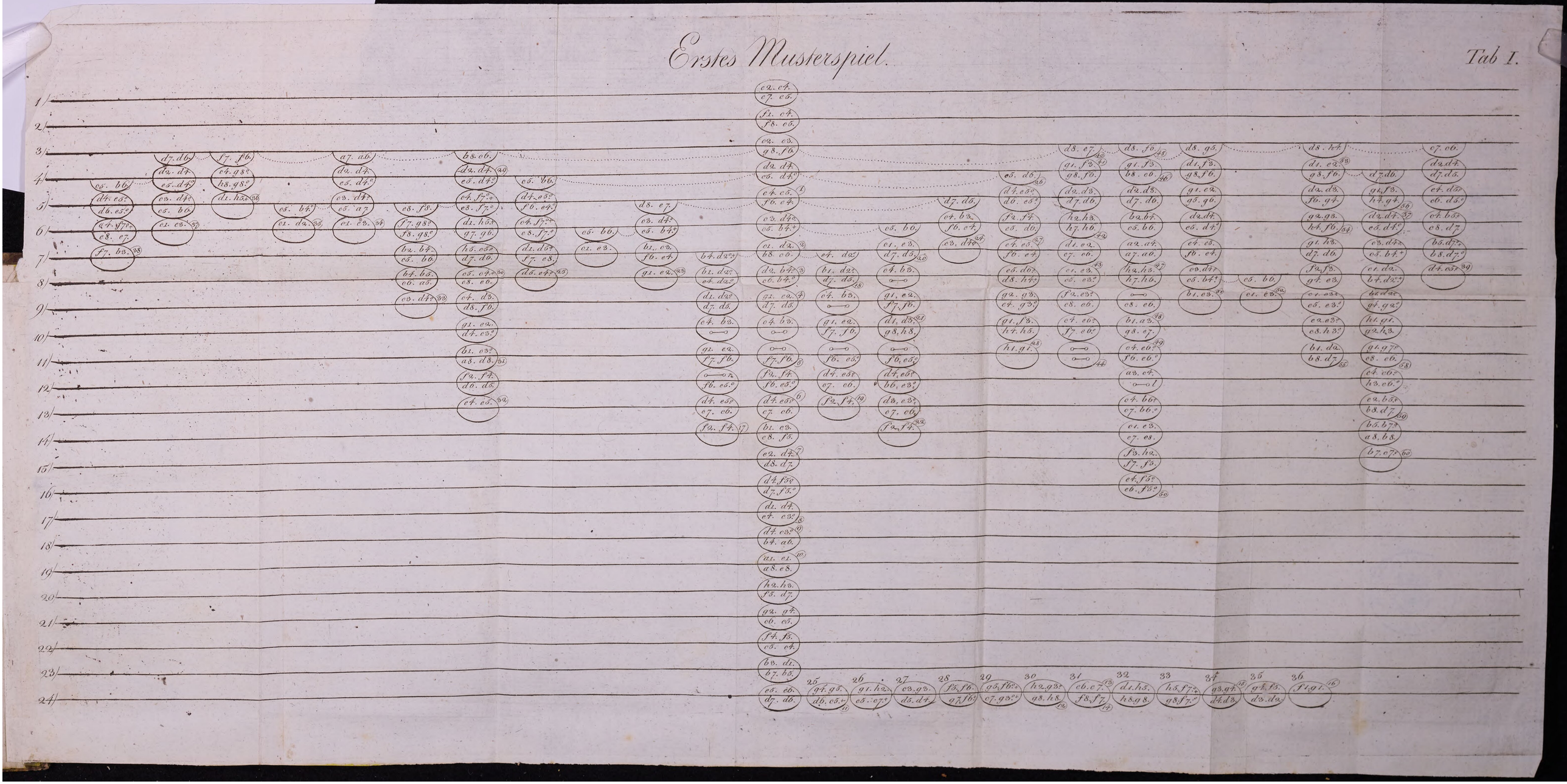
Zweytes Musterspiel.

Tab. II.


1)
2)
3)
4)
5)
6)
7)
8)
9)
10)
11)
12)
13)
14)
15)
16)
17)
18)
19)
20)
21)
22)
23)
24
c7. c6.
d2. d4.
d7. d5.
c4. d5♭
c6. d5♭
c4. b5♯ 51
c8. d7.
b5. d7♭♯
b8. d7♭
d4. e5♭
d7. e5♭
g1. f3.
f8. d6. 52
g8. f6.
c1. g5.
d6. e7.
f1. e1.
d8. e7.
f3. e5♭
e7. e5♭
f2. f4.
e5. d4♯
g1. h1.
d4. e3.
g3. f6♭
g7. f6♭
d1. d5♭ 53
f8. d6. 28
d2. d4.
f6. e4♭
d4. e5♭
d6. c5.
d1. d5.
c5. f2♭♯
e1. e2.
d5. e4♭
f2. b6.
f3. g5.
g7. g6.
h4. f1.
d8. e7.
g5. f7♭
f8. f7♭
f1. f7♭
e7. e5.
f7. d7♭
g8. h8.
d7. d8♯
h8. g7♯
d8. g8.
‡
d7. d6.
f3. g5.
c8. e6. 23
g5. e6♭
f7. e6♭
c4. e6♭
f6. e4♭ 24
e6. d5.
e4. c5. 25
d1. f3.
d8. e8. 26
f3. f7♯
e8. d8.
d2. d4.
c5. d7.
c1. g5♯
d7. f6.
g5. f6♭
g7. f6♭
f7. f6♭♯
d8. e8. 27
f3. e5♭
d8. e7.
d4. e5♭ 22
f6. d5♭
d4. e5♭
c7. g5♭
d1. f3♯
d8. e7.
g5. f7♭
d8. e8. 29
d5. e4♭
d1. f3.
d8. e8. 26
f3. f7♯
e8. d8.
d2. d4.
c5. d7.
c1. g5♯
d7. f6.
g5. f6♭
g7. f6♭
f7. f6♭♯
d8. e8. 27
c2. c4.
e7. e5.
f1. e4.
g8. f6.
g1. f3.
b8. c6. 1
f3. g5.
d7. d5. 2
c4. d5♭
f6. d5♭
g5. f7♭ 3
e8. f7♭
d1. f3♯
f7. e6. 4
b1. e3.
c6. b4.
c6. e7.
f3. e4.
c7. c6.
d2. d4.
d8. d6.
e7. g6.
f2. f4. 16
c6. d7. 17
c3. d5♭ 18
c6. d5♭
c4. d5♭♯
d7. c7.
f4. e6♭ 14
d8. d6♭
e7. d6♭
e8. f5.
c2. e4.
f8. b4♯
c1. d2.
b4. d2♭
c1. d2♭ 20
a8. d8.
d2. c3.
g6. f4.
d5. f3.
h8. e8.
h1. e1.
g7. g5.
g2. g4.
f5. g6.
a1. d1.
b7. b6.
b2. b4. 21
f6. c4♭
f3. e5♭
d7. d5.
c4. b3.
f8. e5.
d2. d4.
c5. b6.
○—○
c8. c6.
c1. e3.
○—○
f2. f4.
f7. f5.
c2. e3.
c7. c6. 30
d8. e7 37
d2. d4
f7. f6.
d1. h5♯
g7. g6
c5. g6.♭
h7. g6♭ 38
h5. h3♭
c4. g3♯
c1. e3.
g3. h1♭
b3. d5♭ 39
c7. b4.♯
c2. e3.
b4. b2♭
h8. f6♭
f8. e7. 41
f6. g6♭♯
e8. d8.
g6. g8.♯
d8. d7.
d5. e6.♯
d7. c6. 42
g8. c8♭
b2. a1. e
d4. d5.♯
c6. b5.
c8. b7♭♯
b5. a4.
b7. b3.♯
a4. a5.
e3. f4. 43
b8. a6.
c6. d7.
a8. b8.
b3. a4.♯
a6. b6.
a4. b6.
‡
c5. f7♭ 31
e8. f7.♭
d1. h5.♯
f7. e6. 32
c4. d5♭♯
d8. d5.♭
h5. e8.♯
e6. f6.
e8. e8.♭ 33
d5. c6. 34
c8. d8.♯ 35
f8. e7.
d8. d4.♯ 36
e6. e6.
d4. e3.
e7. e6.
e3. f3.♯
f6. e7.
○—○
h8. f8.
f3. e2.
e6. f2♭.
f1. f2♭
f8. f2♭
e2. e3.
b8. c6.
d2. d3.
a8. f8.
b1. d2.
e4. d2♭
e3. e5♭.♯
e6. e6.♭
c1. d2♭
f2. d2♭
d8. h4.
d1. e2.
g8. f6. 49
g1. f3.
h4. h5. 50
c2. e3.
d7. d6.
h2. h3.
c8. e6.
d2. d4.
e6. c4.♭
e2. e4♭
c7. c6.
f8. c5.
d2. d4.
c5. d4♭ 48
c4. f7♭♯
c2. e3.
c6. a5. 44
c4. f7♭♯
e8. f7.♭
d1. h5.♯
f7. e6. 45
h6. f5.♯
c6. d6.
d2. d4
a5. c6. 46
b2. b3.
d6. e7.
c1. g5.♯
g8. f6.
d4. e5. 47
h4. e4♭
c2. e4♭
f6. e4♭
f3. e5♭
e4. g5.
d2. d4.
g5. e6.
f2. f4.
d7. d6.
e6. f5.
```
```

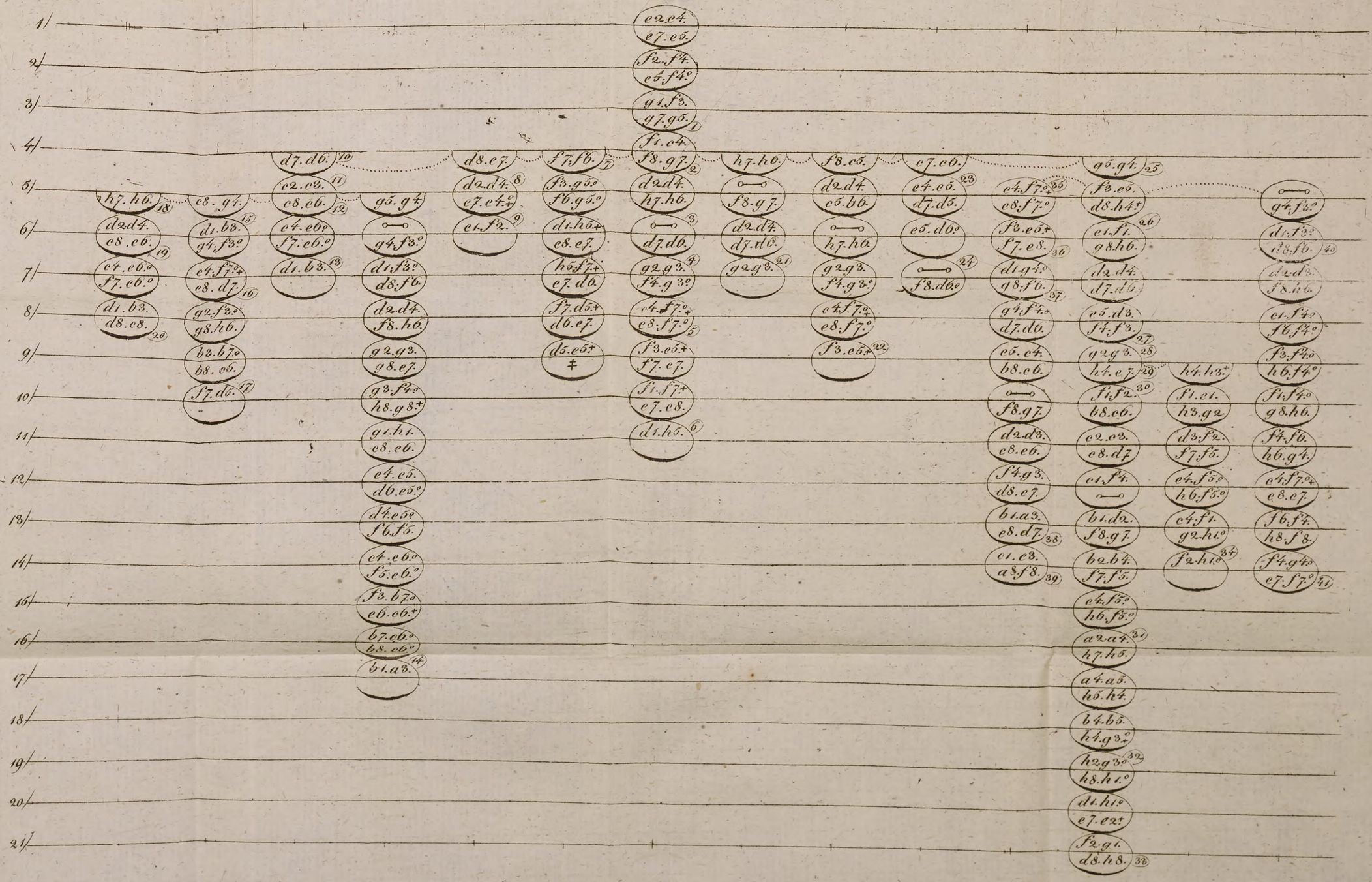
Erstes Musterspiel.

Tab I.



Vierter Musterspiel A.

Tab IV.



Viertes Musterspiel. B.

Tab. V.

1/
2/ b8.c6. f7.f6. f7.f5. (50)
3/ g1.f3. d7.d6. f4.e5.o f6.e5.o e4.f5.o e5.f4.o
4/ f4.e5.o c6.e5.o (53) d1.h5.+ e8.e7. d1.h5.+ (51)
5/ h5.e5.o e7.f7.
6/ f1.c4.+ f7.g6.
7/ e6.f5.+ g6.h6. g8.h6. h4.e7.
8/ d2.d4.+ g7.g5. d2.d4. c4.f7.+ e8.f7.o
9/ h2.h4. (52) c1.h6.o g7.h6.o f3.e5.+ f7.e6.
10/ f3.h2.+ e5.f7.
11/ f8.e7. e2.e4. e7.e5.
12/ f1.c4. (42) f2.f4. c1.f4. e7.h4.+ e5.f4.o c7.e5.
13/ g2.g3. g1.f3. f4.g3.o g7.g5. f4.h2.+
14/ g3.h2.+ f1.c4. b8.c6.
15/ g1.h1. f8.g7. b1.d2.
16/ h4.f6. d2.d4. f6.g4.
17/ e4.e5. d7.d6. (43) d1.e2. g4.h2.o
18/ e5.f6.o g8.f6.o c2.h2.+ d8.b8. (44)
19/ c4.b3.+ c8.e6.
20/ d2.d3. h7.h6.
21/ c8.e6. c4.d3. f8.e7. b1.c3. c3.e2. e7.g5. f3.g5.o d8.g5.o e2.f4.o g6.f4.o c1.f4.o g5.e7. (47)

Spiel des ersten Spiels.

e8.d7. f3.e5.+ g6.e5.o d1.h5.o e5.f7.o f1.f7.o+ f8.e7. c1.g5. h8.e8. h5.g4.+ d7.c6. d4.d5.+ c6.b6. g5.e3.+ c7.c5. f7.g7.o e8.h8. b2.b4. b8.d7. g4.e6. h8.e8. b4.c5.o+ d7.c5.o b1.c3. (49)

g8.e7. d2.d4. e7.g6. f1.c4. d7.d6. c8.g4. h2.h3. g4.h5. g2.g3. (45) f4.g3.o c4.f7.o+ e8.f7.o f3.g5.+ f7.e8. d1.h5.o (46)

h5.f3.o d1.f3.o d8.g5. g1.h1. g5.g3.o f3.g3.o f4.g3.o c4.f7.o+ e8.d8. f7.g6.o h7.g6.o h1.g2. (48)

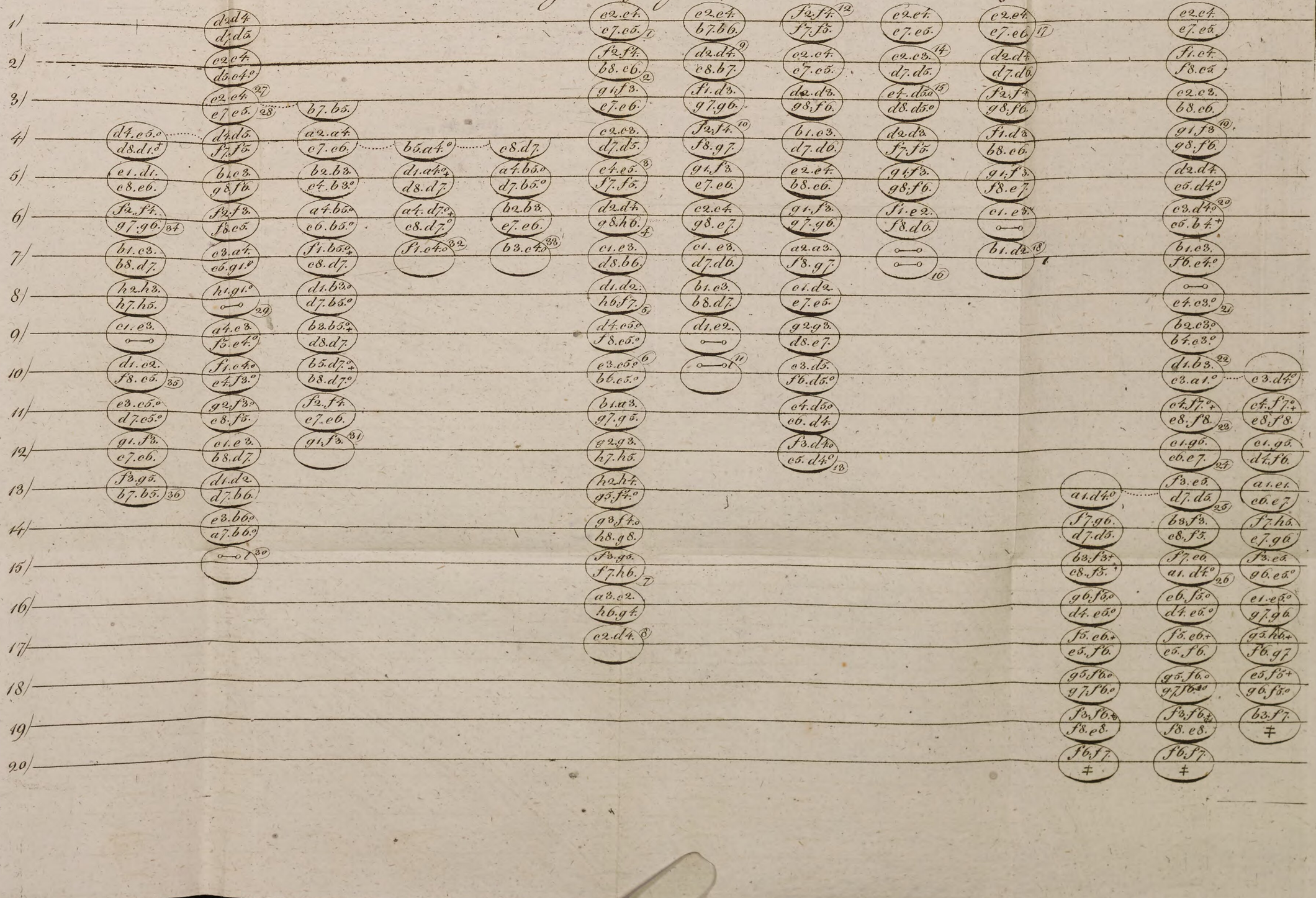
d7.d5. c4.d5.o d8.d5.o f4.e5.o d5.e5.o+ f1.e2. f8.e5. (54) g1.f3. e5.e7. d2.d4. c5.b6. (55)

e5.f4.o g1.f3. (56) d8.d5.o d2.d4. d5.e4.+ e1.f2. (57) f8.e7. f1.d3. e4.e6. c1.f4.o e8.e6. d1.e2. c6.d7. c2.c4. c7.c6. b1.c3. g8.f6. h2.h3. g2.g4. e7.d6. f3.e5. d6.e5.o d4.e5.o f6.e8. a1.d1. d7.e7. g4.g5. b8.d7. e2.h5. g7.g6. h5.h6. e7.c5.+ f2.g3. d7.e5.o c3.e4. c5.d4. e4.f6.+ e8.f6.o g5.f6.o (58)

d7.d6. g1.f3. c8.g4. f1.c4. b8.c6. c2.c3. g4.f3.o (59) d1.f3.o g8.f6. d2.d3. c6.a5. c4.b5.+ c7.c6. b5.a4. b7.b5. a4.c2. f8.e7. d3.d4. e5.d4.o c3.d4.o c1.e3. a5.c4. b2.b3. c4.e3.o f3.e3.o (60)

Unregelmäßige Spiele.

Tab. VI.



Kst.

Allgaier

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Allgaier, Johann

Neue theoretisch-practische Anweisung zum Schachspiele

Wien 1811
Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- Kst 36
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11255736-7